手軽に打ちこめるプログラム満載誌

プログラムポシェット

Technopolis Mook

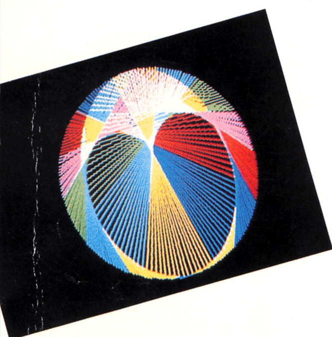
'85 NO.4

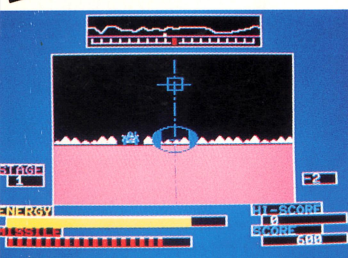
■1画面プログラムコーナー
■わくわくプログラム集
■でぶ大先生の気分で移植・10機種対応！
■わびさびプログラムの世界

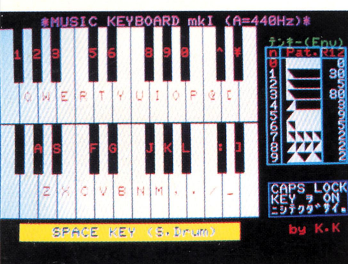


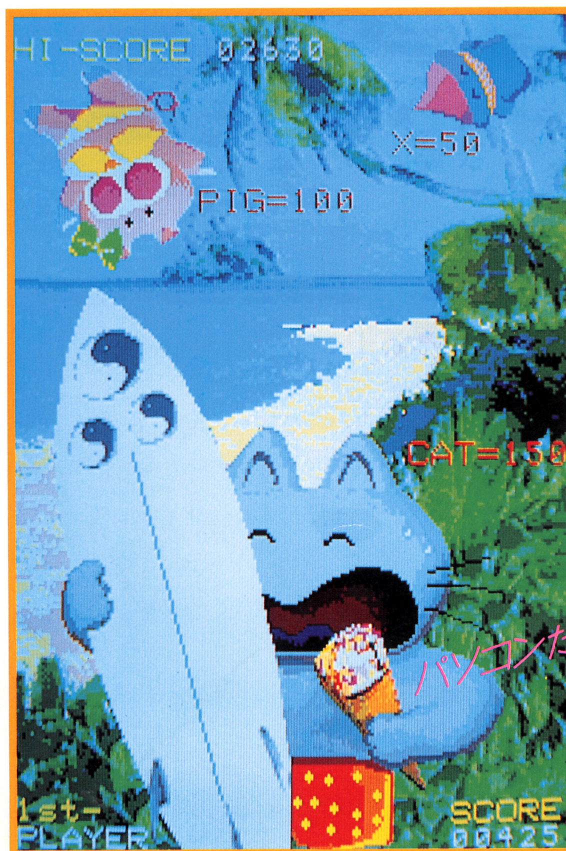
おもしろプログラム
70本のザブンザブン！

●定価 ¥330









●PC-8001系	8本
●PC-8801系	9本
●PC-6001系	6本
●MSX	12本
●FM-7系	9本
●X1系	7本
●M5系	4本+α
●MZ-700系	6本
●MZ-1500系	1+3本
●MZ-2000系	3本
●PASOPIA 7	2本
●JR-200	2本
●ファミリーベーシック系	1ページ
●PB-100系	2本
●PC-1500系	2本
●PC-1350	1本

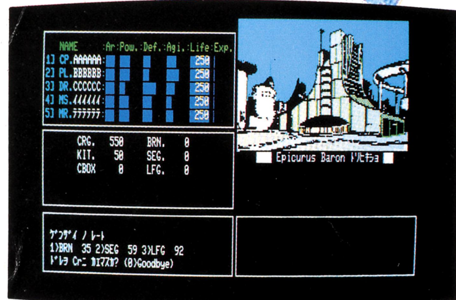
パソコンだって、およぎたい！

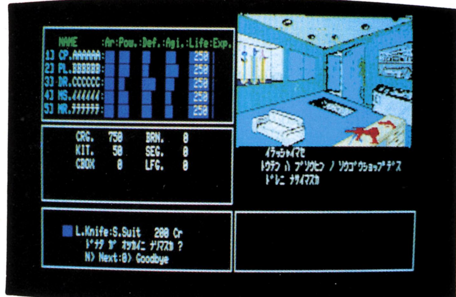


徳間書店









高速ロールプレイングゲーム・ワイアード2
今までにない2Dと3Dの画面構成でゲーム進行。

WEIRD 2

宇宙海賊船ワイアードは、今ひとつの仕事を終え、宇宙をさまよっていた。あるとき、永遠の生命を与えるというエビルパワーがマリア星に眠っていることを知り、再びワイアードは、エビルパワーを求めて未知の宇宙へ旅立っていった。

■FM-7・NEW7・77テープ版・¥5,000

■FM-77・FM-7/NEW7
3.5インチ2D **¥8,000**
5インチ2D **¥8,000**



タイムトレック
アドベンチャーゲーム　MSX

大変だ!バースキングが我々の世界を核戦争にまきこもうとしているのだ。一刻も早くこの危機を救わねばならない。
急げ、X-07号、時間はもうない。



MSX・32K・テープ版**¥3,800**

サファリーX
高速スクロールゲーム　MSX

敵の基地まで長い道のり。岩あり、木あり、川あり。もちろん敵もだまっていない。こちらもジープに搭載の機関銃で応戦だ!



MSX・16K・テープ版**¥3,800**

● MSX マークはマイクロソフトの商標です。

Mr. HANAFUDA
ミスターハナフダ

ひょうきんタヌキが音楽にあわせて、持札を配ります。タヌキに気をゆるめてはダメ。そこは、勝負の世界。コンピュータのおしゃべりと、画面メッセージに従って進行する花札コイコイ。



PC-6001MkII/SR・PC-6601/SR・テープ版**¥4,200**
3.5インチディスク版**¥4,900**PC-6601SR

KGSOFT
製作・発売元 (株)ポリシー　〒541 大阪市東区南久宝寺町2-71船場双葉プラザ TEL.06(261)4334(代)

プログラムポシェット
'85 NO.4

ポシェットギャラリー

表紙のパンプゲームの遊び方

対応機種は、ポシェットの'85 No.4。ここにのっているゲームで気にいったものをまず打ちこんで、楽しく遊んでください。あきたら、次に気にいったゲーム、そしてまた次……運がよければ、最後のゲームにあきたころ、また次のポシェットが出ていることでしょう。というわけで、表紙パンプがゲームであるわけがなく、まあ、そんなもんだ。あ〜あ、海でおもいっきり泳ぎたいな！ってか。

ずごごん
打ちこみ音がこだましてしまうのだった

(1) このマークは、1画面のなかにはいる短いプログラムのなかに楽しさを凝縮した、1画面プログラムのシンボルです。

(わ) このマークは、おもしろ精神にもとづく冗談・意外プログラムを集めた、わびさびプログラムの世界のシンボルです。

(移) このマークは、“でぶ大先生”が腕まくりして全10機種に移植してしまった、BAR-GETTING VALのシンボルです。



1ガメン

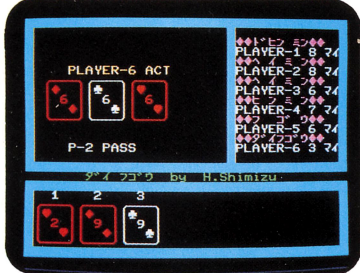
(1) 確かにこれは1画面プログラム。次々に花火があがって、『ポシェット1画面プログラム』と出てくるデモなのです。

PC-8001系

わーい、『大富豪』がパソコンできるよお！

大富豪

「大富豪」とも「大貧民」とも呼ばれる、あの興奮のトランプゲームをパソコンゲームにしてしまった。ひとりから6人で楽しめる、うれしいプログラムだ。



THE SKY RESCUE

うーん、どこかで見たことありそうなゲームですね。タイトルからもわかるように、ヘリコプターで仲間を救出するのだ。

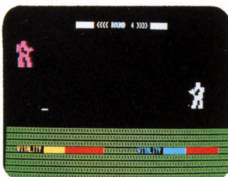


STAR FIGHTER



(1) ふふふ、さすがにこの画面ではなにがなんだかわかるまい。はっきりいってこのゲームはドットとドットを操作してふたりで戦う、限りなく宇宙の広がりを感じるゲームなのだ。

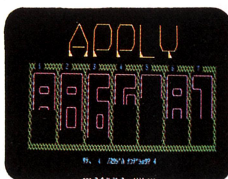
バトリング



コンピュータと戦うロボット・ウォー・ゲーム。ピルルッととんだり、プシュッとビームをうったり、ムズいながらも楽しさいっぱいのゲーム。

APPLY

数字の形から数字をあてるパズルゲーム。最初はかんたんだけど、やってるうちにどんどんムズくなってくる新型パズルだ。



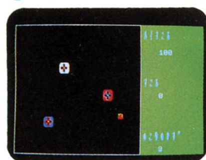
WAVE

名前のようにウェーブしているシンプルな画面のなかで、あっちこっちのポイントをとりまくっていくのだ。



PC-8801系

スーパーディフィカルティ



タイトルは「むちゃくちゃムズかしい」という意味。うーん、やってみればわかるっちゃ。

ヘルパー

(1) はずかしがりやの村人を助ける1画面の救出ゲーム。これはすごいよ！



BAR-GETTING VAL

(移) むかし、アップルのBASICでちょっとはやった古典的ゲーム！

そのほか、機種に気分で、計10移植！

BAR-GETTING VAL



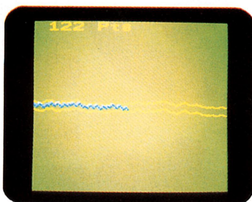
(移) 見た感じは単純だけど、やってみるとこれはバツグンにおもしろい！ BASICの基本的な部分だけを使っているから、移植や改造もかんたんなプログラムだ。

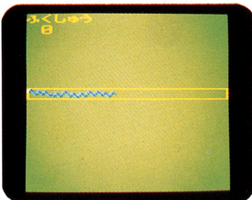
PC-6001系

PC-6601

わ PC-6601、SRを持つ人とその友達のために作られたデモ用プログラム。うれしいでしょう？







ふらふら

1 MSXの『よっぱらい』をもとにしたP6版。道がさらににょろにょろしてきて、おもしろさもパワーアップしているんだよ。

『よっぱらい』シリーズ。よくにてるけど、ひと味ちがうのだ。

ゲームモドキ

1 これもP6版『よっぱらい』。なんと、3面まであって、バラエティな楽しさがフラフラと広がってなかなかの1画面プログラム。

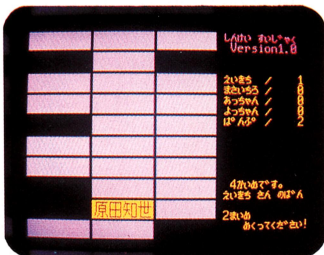


ばるちゃんシューティング

前回のばるちゃんシューティングが受けたのに気をよくして、同じ作者がまたやってくれた、ばるちゃんシリーズ第2弾。またあそんでね。るん。

しんけいすいじゃく

ようするに神経衰弱なんだけど、『焼肉定食』や『原田知世』を探し出す、ちょっと不思議なユニークなゲーム。



あーこりゃこりゃ

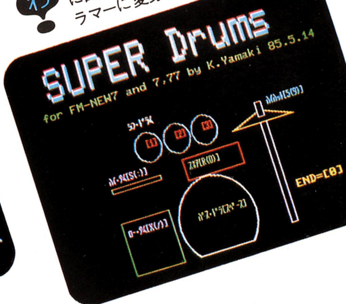
1 編集部のまさいちろーがいつのまにかつくっていたムズムズゲーム。スペースキーだけで操作するんだぜ。

FM-7系

キミもこれでパソコン・ドラマー

スーパー・ドラム

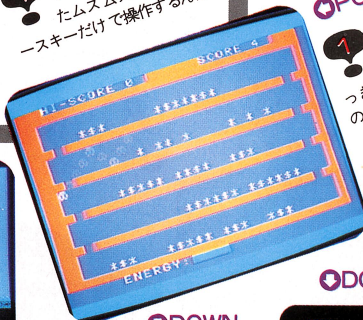
わ ごらんのようにドラムセットが画面に出てきて、キミは突如パソコンドラマーに変身してしまうのだった！



MSX

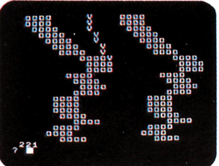
PONPON

1 こんなのが1画面でできるなんてすごい！　はっきりいってサイコーのアクションゲーム！



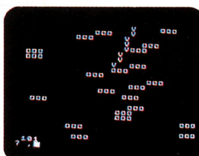
わ 1行なのに2つのバリエーションがあるんだもんね。

DOWN DOWN



DOWN DOWN 2

わ これは1行の縦スクロールゲーム。なかなか遊べるわびさびっ。



コンパクトなプログラムなのにおもしろさバツグン！

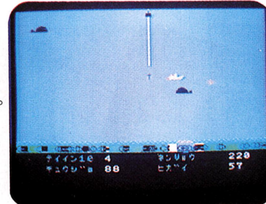
CHOP&CHIP

キャッ、かわいい！　取るキャラクタの組み合わせで画面や点数が変わるリアルタイムゲーム。



S.O.S

クジラのうようよいる海でエネルギー満タン人命救助。



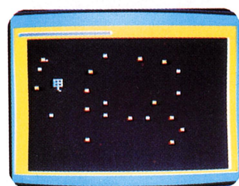
P-YON氏の冒険

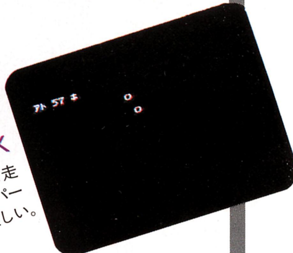
わ スペースキーだけで微妙な操作の最優秀『よっぱらい』



恐怖の50秒

1 50秒間にげまわるだけなんだけど、ハエタタキはしつこいし、フンがにくいし。

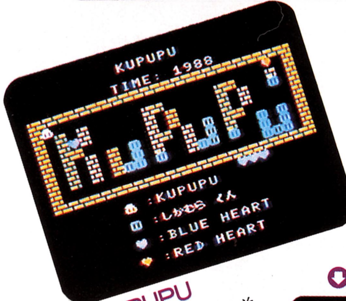




ぽんぽこWALK

わ 足が出てきてペタンペタンと走っていく！　フムム、ハイパーオリンピックもまだまだ楽しい。

KUPUPU



いつぞや採用した、あの『うそこばん』にちょっと似てるけどもっとおもしろいパズルゲーム。

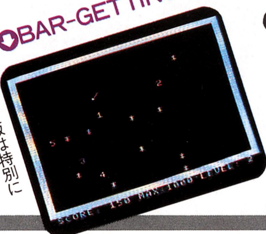
CAUTION

1 はやくてムズい横スクロール式のカーレースなのだ！



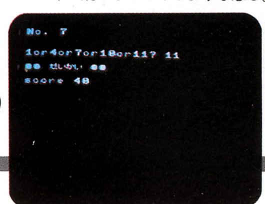
BAR-GETTING VAL

移 MSX版は特別に矢印のキャラクタを作ってサービス。



VOLUME

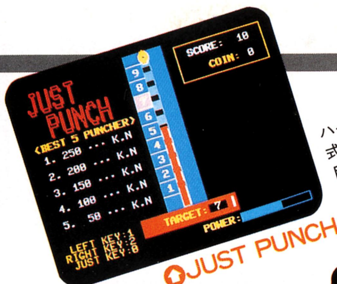
わ 音のボリュームをピタリとあてるわびさびゲーム。だんだん、耳が鋭くなってくるような感じ。





SILLY LOVE SONGS

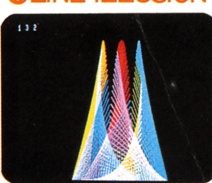
キミは彼女のハートをつかむことができるか？ おろかな恋の歌ゲーム。

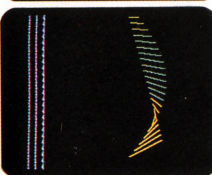


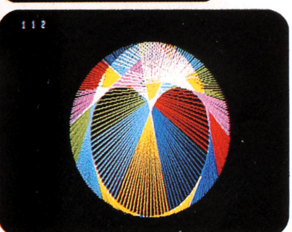
JUST PUNCH

ハイパーオリンピック式にパワーを決めて、目指す目標ピッタリにあてる、パンチゲーム。

LINE ILLUSION

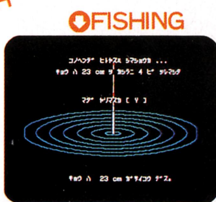






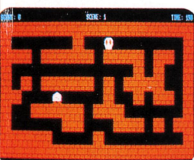
わ　きれいなラインがカラフルに広がる見ていて楽しい環境プログラム

わー！ きれー！



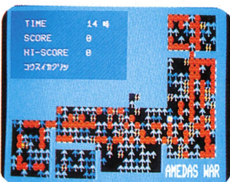
FISHING

パソコンに向かいつつ、つりのムードが味わえるフィッシングゲーム。



LOOK UP

見上げてごらん。といわれてその気になっているとドンと下に落ちておわってしまうパズルゲーム。



AMEDAS WAR

天気予報がゲームになるなんて！ ユニークなアイデアのお天気ゲームなのだ。

BAR-GETTING VAL

移　うーむ、何度目の登場だろう。ほかの機種の説明を参照してください。あはは。



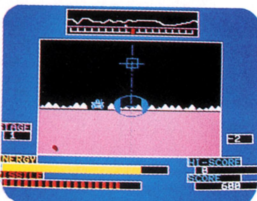
ONE TWO STEP

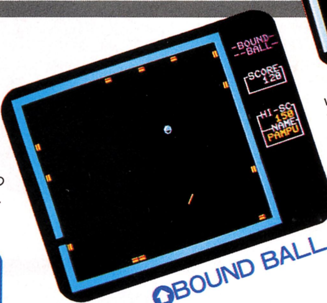
ほんとにできるのかな？ なんて思わせるパズルなんかなかなかないぞ。うーん、意外な解答だった。

X1系

PATRIOT

グルグル……のぞき窓から敵機を見つけて次々にうちたおしていく戦闘ゲーム。キミは、どこまで戦いぬけるか？





BOUND BALL

ニコチャン・マークをバウンドさせてポイントをとっていく、ちょっと考えちゃうリアルタイムゲーム。

ORGAN

シンセサイザーのほしかったキミに贈るパソコンのシンセサイザー。いい音出すんだよ。

こりゃおじさん一本とられたなあGAME

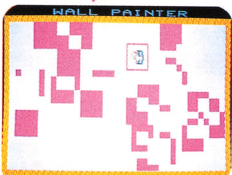


この変なおじさんのシラガを抜いてください。失敗するとイヤな顔するけど、成功するとニッコリほめてくれるんだ。カンがさえてりゃ一発だぜ！

パンプとてぶ大先生がのりまくったパズルゲーム！

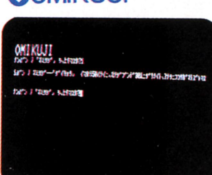
わ　ようするにおみくじです。とにかく一度ひいてみてください。吉とでるか、凶とでるか。

WALL PAINTER

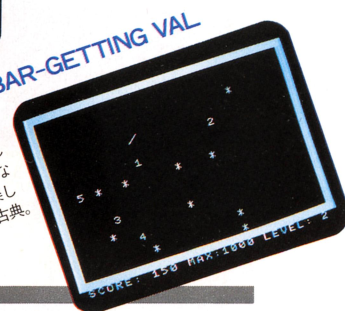


これは本格的。ペンキのカンもかわいいしね。ペンキの色をくるくる変えて、画面をまっしろにぬりつぶすのがカイカンだぜ

OMIKUJI



BAR-GETTING VAL

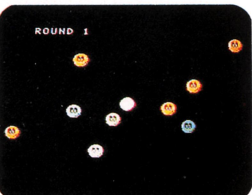


移　スペースキーを、おしたり、はなしたり。単純で楽しいアクションの古典。

M5系

POPY'S COPY

ポピーのコピーがいっぱい。なんかよくわかんなくなるけど、色に注意して、攻めていこう！



はんぐりーあんぐり



道を作りつつハングリアングリと進んでいく。ひきつづき色、色、色のアクションゲームだよ。

このバカバカしさにたえられない人、ごめんなさい！



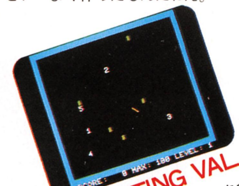
ライセンス

ごく普通のよくできたカーレース。でもこれで1画面なんだぜ！ よく作ったもんだねえ。

EYE

わびさび？

わ　もしかして、怒りだす読者がいるんじゃないかと今から心配です。きわどいわびさびっ！



BAR-GETTING VAL

移　M5も特別キャラクタつき。矢印で方向がわかりやすいのでもっとおもしろくなってしまった。

＊印のプログラムはMZ-700のみ　＊＊印は、Hu-BASIC使用のMZ-1500とMZ-700用
無印はMZ-1500、700ともS-BASICでうごきます

MZ-700/1500系

TAKE DIAMOND＊＊

ダイヤモンドを求めてさまようパズルゲーム。自分で面を作るコンストラクションモードもあるので、長〜く楽しめそうなのだ。

HAT PUT ON＊＊

あっ、ぼうしがフラフラッとおちてくる。カパッとかぶれば、成功なのだ。

COLOR PANIC＊＊

同じ色のところにだけ進める迷路ゲーム。はやく、はやく、時間がないよ。

TUNING＊

キミの音感を試してみよう。880ヘルツの響きがキミにはわかるかな？

BAR-GETTING VAL

わっ、また出てきた。スペースキーでクルクル楽しいゲームなんだもんね。

GROWING WALL＊

これ、知ってる？　ふたりであそべる壁と壁の戦争なのだ。

MZ-2000系

GAOOH

ズンズンズン……と上から天井がおちてくる。はやく、脱出口までたどりついて！

RIVER PANIC

川をくだる船のまえからじゃまな丸太がドンブラコッコ、スッコッコ……。

BAR-GETTING VAL

なんとなくこのゲーム、MZ-2000のディスプレイにあってるみたい。

PASOPIA7

RGB

3D版3目ならべ。

これはおもしろい立体3目ならべ。コマをあちこち動かしているうちに頭が混乱してきそうだけど、楽しめるぞ。

BAR-GETTING VAL

スペースキーだけでクルクルまわるスラッシュを動かして数を順番にとっていくゲーム。

JR-200

SPACE CARAMEL

宇宙にキャラメルがあるかどうか、そんなこと気にせずパクパク食べていって。

BAR-GETTING VAL

これで最後の説明だ。スペースキー、スラッシュ、クルクルクルル……さあ、どんなゲームでしょう。

ファミリーコンピュータ系

マシン語っこ

となりで作ってる『ファミリーコンピュータマガジン』にプログラムみんなとられちゃったので、でぶ大先生が特別にマシン語講座を開いたのだ。

PB-100系

CARD GAME 99

PBと楽しむカードゲーム。99を超えるカードを出したほうが負け。知っている人は知っている有名なゲームなんだそうだけど、ボク知らなかった。

剣道

PBの剣道道場。エイ！　ヤッ！　トゥ！　なんて、タイミングとカンとキーのテクニックで、PB剣士たちとビシバシ戦ってみよう！

PC-1500系

時計仕掛けのプライベートルーム

ポシェットの1500で活躍した堀川浩司という読者もすごかったけど、この作者もすごい。信じられないおもしろさ！

わびさびボツガード

あっ、なつかしい。堀川浩司の1500復活！　今はやりのわびさびだけど、デモだけでも楽しめる！

PC-1350

悪しき王国

お見かけのとおり、ロールプレイングゲーム。PC-1350の広い画面で思いっきり、この悪しき王国の世界で遊んでほしい。空想も広がるな〜。

キミのマシンで動くプログラムが
指でたどればひと目でわかる

もくじ

プログラムポシェット'85 NO.4

■1画面プログラムコーナー……………………………………6

プログラム＼対応機種	PC-8001	PC-8001mkII、SR	PC-8801	PC-8801mkII、SR	PC-6001	PC-6001mkII、SR	PC-6601、SR	FM-7	FM-NEW7	FM-77	MSX	X1シリーズ＊1	M5(Pro、Jr.)	MZ-700シリーズ	MZ-1500	MZ-2000/2200	ファミリーコンピュータ	C1	JR-200	PASOPIA7	PBファミリー＊2	PC-1500/1501	PC-1350	掲載ページ
1ガメン		●																						6
STAR FIGHTER		●																						7
WAVE	●	●	●	●																				8
ヘルパー			●	●																				9
ゲームもどき					●	●	●																	10
ふらふら					●	●	●																	11
あーこりゃこりゃ					●	●	●																	12
AMEDAS WAR								●	●	●														13
FISHING								●	●	●														14
PON PON											●													15
恐怖の50秒											●													16
CAUTION											●													17
ORGAN												●												18
こりゃおじさん1本取られたなぁGAME												●												19
POPY'S COPY													●											20
はんぐりーあんぐり													●											21
ライセンス													●											22
HAT PUT ON														●	▲(Hu-BASIC使用)									23
GROWING WALL														●										24
COLOR PANIC														●	▲(Hu-BASIC使用)									25
RIVER PANIC																●								26

■新連載 LOLIのヤリガイ・ソフト情報……………………………………27

■連載中 でぶ大先生の気分で移植・10機種対応……………………………28

プログラム＼対応機種	PC-8001	PC-8001mkII、SR	PC-8801	PC-8801mkII、SR	PC-6001	PC-6001mkII、SR	PC-6601、SR	FM-7	FM-NEW7	FM-77	MSX	X1シリーズ＊1	M5(Pro、Jr.)	MZ-700シリーズ	MZ-1500	MZ-2000/2200	ファミリーコンピュータ	C1	JR-200	PASOPIA7	PBファミリー＊2	PC-1500/1501	PC-1350	掲載ページ
BAR-GETTING VAL	●	●	●	●				●	●	●	●	●	●	●	●	●			●	●				28〜34
放物線運動			●	●																				29

■わくわくプログラムコーナー……………………………………35

プログラム＼対応機種	PC-8001	PC-8001mkII、SR	PC-8801	PC-8801mkII、SR	PC-6001	PC-6001mkII、SR	PC-6601、SR	FM-7	FM-NEW7	FM-77	MSX	X1シリーズ＊1	M5(Pro、Jr.)	MZ-700シリーズ	MZ-1500	MZ-2000/2200	ファミリーコンピュータ	C1	JR-200	PASOPIA7	PBファミリー＊2	PC-1500/1501	PC-1350	掲載ページ
大富豪	●	●	●	●																				36
バトリング	●	●	●	●																				39
THE SKY RESCUE	●	●	●	●																				42
APPLY		●																						44
スーパーディフィカルティ				▲(PC-8801mkIISR)																				46
ぱるちゃんサーチング						●	●																	48
しんけいすいじゃく						●	●																	50
JUST PUNCH								●	●	●														51
SILLY LOVE SONGS								●	●	●														52
LOOK UP								●	●	●														54
ONE TWO STEP								●	●	●														56
SOS											●													58
KUPUPU											●													60
CHOP & CHIP											●													62
WALL PAINTER												●												64
PATRIOT												●												66
BOUND BALL												●												68
TAKE DIAMOND														●	▲(Hu-BASIC使用)									70
GAOOH																●								72
マシン語っこ																	●	●						75
SPACE CARAMEL																			●					76
RGB																				●				78
CARD GAME99																					●			81
剣道																					●			82
時計仕掛けのプライベートルーム																						●		84
悪しき王国																							●	86

■わびさびプログラムの世界……………………………………88

プログラム＼対応機種	PC-8001	PC-8001mkII、SR	PC-8801	PC-8801mkII、SR	PC-6001	PC-6001mkII、SR	PC-6601、SR	FM-7	FM-NEW7	FM-77	MSX	X1シリーズ＊1	M5(Pro、Jr.)	MZ-700シリーズ	MZ-1500	MZ-2000/2200	ファミリーコンピュータ	C1	JR-200	PASOPIA7	PBファミリー＊2	PC-1500/1501	PC-1350	掲載ページ
DOWN DOWN,2											●													88
ぽんぽこWALK											●													88
P-YON氏の冒険											●													89
スーパー・ドラム								●	●	●														89
LINE ILLUSION								●	●	●														90
OMIKUJI												●												90
EYE													●											91
TUNING/VOLUME											●			●										91
わびさびボツガード																						●		92
PC-6601							●																	93

■ログラムオシェット……………………96

おたよりとイラスト/ゆみとふたりで思い出づくり

■テクノポリス編集部移転のお知らせ…99

■グラム・システム/プログラム募集/バグ通信………98

※欄外記事が大きくバージョンアップ！
ゆみちゃんがひとりでがんばってます。

＊1 X1turbo model20, 30のBASIC(SHARP Hu-BASIC CZ-8FB02)でこの本のX1のプログラムを入力したり走らせたりするときは次のようにしてください。
BASICを立ちあげると自動的に"Start up.Bas"が読みこまれますが、このときHELPキーを押しつづけていると、"NEWON"と表示されるのでリターンキーを押します。そして、KMODE0:KLIST0: WIDTH80, 25, 0, 1: CONSOLE 0, 25と入力すること。model10のCZ-8CB02の場合は、この入力のみでOKです。

＊2 PB-100/100F/110＋増設RAM、PB-200/300/400/410、FX-700P/710P/720P/780P/802P/820P

なお、表中の▲印は、その右側のカッコ中に書いてある条件でのみ動作することを示しています。



1画面 プログラム

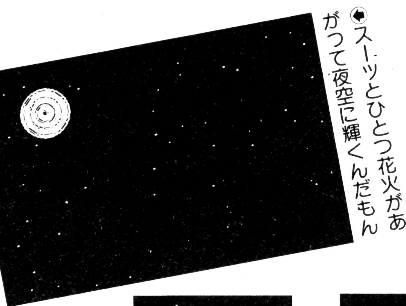
●ポンポンポポンッ！ かわいいパソコン花火が次々に打ちあがる観賞ソフト

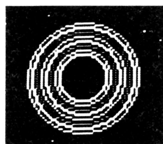
1ガメン

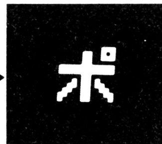
FOR PC-8001mkII (N80 BASIC)



⬆最終的にこうなるのだった


⬅スーッとひとつ花火があがって夜空に輝くんだもん


➡んで、消えていくわけね



⬅ポの字が出た！

●ただ、見るだけです

最初に断わっておくけれど、これはゲームではないのだ。だから、「どうやって遊ぶんですか」なんて、あとで質問しないよーに。

軽い気持ちで打ちこんで、RUNさせると、左上から小さな花火がポンッ、ポンッと打ちあげられていって、1文字ずつ現われてくる。こんな広告花火がホントにできたらもうかりますね。

BY よっちゃん

パソコンはじめて2年半の子持ち中年おじさん

はじめて採用されたのでうれしさのあまり自己紹介してしまいます。自慢するわけではありませんが私は、中年です。どういうわけか子供が2人いて、妻はたった1人です。さらに腹立たしいのは酒飲みのためにみごとに胴長に成長したことです。最後にここだけの話ですが、パソコンをはじめて約2年半といわれております。（以上）



```
10 CONSOLE,25,0,1:WIDTH80,25:CMD SCREEN2,,3:COLOR7,,1:CMD CLS3:DIM G(13,10):DIM
G%(10):L=1:M=5:N=10:GOSUB20:L=6:M=8:N=6:GOSUB20:L=9:M=13:N=6:GOSUB20:GOTO30
20 FORI=LTOM:FORJ=0TON:READG(I,J):NEXTJ:NEXTI:RETURN
30 FORW=1TO100:CMD PSET(RND(1)*320,RND(1)*200),RND(1)*4:NEXTW
40 RESTORE130:FORA=1TO3:READ S,L,M,N,X0,C3,X4,Y2,X8,Y5,X9,Y6:GOSUB60:NEXTA
50 P$="♦":GOSUB90:P$=" ":RESTORE140:GOSUB90:CMD CLS3:GOTO 30
60 C2=0:FORI=LTOM:FORJ=0TON:G%(J)=G(I,J):NEXT:COLOR2:BEEP1:FORJ=1TO10:NEXT:BEEP0
:FORY=24TOSSTEP-1:LOCATEX0+(I-L)*12,Y:PRINT"♠";:LOCATEX0+(I-L)*12,Y:PRINT" ";:NE
XTY:BEEP1:BEEP0:CMD SCREEN3,,7:FORJ=1TO12:C2=C2+1:IFC2>3THENC2=1
70 CMD CIRCLE(X4+(I-L)*48,Y2),J*2,C2
80 NEXTJ:CMD SCREEN2,0,3:FORJ=1TO12STEP1:CMD CIRCLE(X4+(I-L)*48,Y2),J*2,0:NEXTJ:
COLORC3:PUT@(X8+(I-L)*24,Y5)-(X9+(I-L)*24,Y6),G%,PSET:NEXTI:RETURN
90 COLOR5:FORI=1TO4:READX,Y,X1,X2,Y1,Y2:FORJ=X1TOX2STEPX:FORK=Y1TOY2STEPY:LOCATE
J,K:BEEP1:BEEP0:PRINTP$;:FORZ=1TO10:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
100 DATA144,3584,24742,1550,-1,24831,5760,25452,25446,-31204,0,144,24578,3072,38
4,30720,1984,12294,384,32268,992,0,144,0,0,0,0,-2048,8065,96,-1018,16323,0,144,0
,0,0,0,10240,12931,768,-4072,1792,0,144,-32744,6145,896,-32648,-26611,12673
110 DATA-32744,6145,384,0,81,30776,-32568,769,3078,12312,0,81,8703,-21004
120 DATA-18470,-8342,-128,1,81,8703,12284,-18470,-8344,-94,1,81,-64,1794,2052,20
56,3080,0,81,-512,3079,12312,-16288,-128,1,81,-3776,4626,1044,2056,3080,0,81,124
,-2048,4111,8224,15392,0,81,4112,8224,16416,-24504,511,1
130 DATA4,1,5,10,14,6,62,32,24,8,35,19,8,6,8,6,26,2,110,64,49,28,57,36,12,9,13,6
,14,3,62,96,25,44,33,52
140 DATA1,-1,68,68,17,0,-1,1,68,8,0,0,1,1,8,8,0,17,1,1,8,68,17,17
```

■変数リスト
X1, X2, Y1, Y2 ……わく表示用座標
C2…花火の色
C3……文字の色
X, X0, X4……花火のX座標用

■プログラムの説明

10～20	初期設定
30	画面設定
40～50	花火表示用データ読みこみ
60～80	花火・文字表示
90	わく表示
100～140	各種データ

ポシェット裏面場

〈なんで君の自信作はボツなのか!?〉今回限りのコーナーだけど、見て驚くなよっ！ な、なんと、今は新しい世界へ飛びたっていったクー（№2までスタッフしてて、今ゆみの使っている机は昔、クーが使っていたものです。で、あちこちにクーの名刺がはってあります。まあ、詳しく知りたい人は№2より前号を見てネ！）が最後にみんなへ残していった原稿なのだ。とりあえず読んでくだされ～っ!!（ゆみ）

コーナー

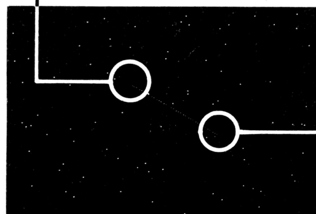
恒例、短くて楽しい1画面プログラム祭りです。今回は夏のムードでポンポンポンッと打ちあげ花火からはじまります。ポンッ！

●ドットゲームの決定盤！ 2人用スペースシューティング・ドットゲームなのだ!!

STAR FIGHTER（スター ファイター）

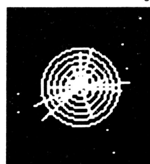
FOR PC-8001mkII (N80 BASIC)

たしか、ここらあたりに緑のドットがあったと、思う（だって星と区別がつかないんだもん）。あっ、あぶない!!

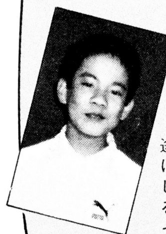


⬅右側のプレイヤーは赤いドット。今、画面で最も目立つビームを発射した。これでようやく、これがゲームだとわかるわけね

⬇ズガーン。爆発シーンは迫力もの



BY 坂井文泰 こちらはパソコン歴2年の中学2年生。マシン語使いはじめてです。



パソコン歴2年2、3カ月の中2です。今ではマシン語も使えるようになりました。いつも何かプログラムを作っていますが、めんどうくさがり屋なので途中でやめたりするケースが多く、作りかけのプログラムがたくさんあまっています。しかし、たまにとても長いプログラムを作ることもあります。このプログラムはちょっと長いものを短く縮めてみたものです。

■変数リスト

X(n),Y(n)……各宇宙船の座標
C,S……各宇宙船の座標増分 兼 各ビームの長さ
X,Y……爆発用座標

■プログラムの説明

10	画面設定・初期設定
20	各宇宙船移動処理
30	各宇宙船・各ビーム表示
40	宇宙船爆発処理・ゲームオーバー

```
10 CONSOLE,,0:WIDTH,25:CMDSCREEN2:CMDCLS
3:FORJ=0TO300:CMDPSET(RND(1)*320,RND(1)*
200),RND(1)*4:NEXT:FORK=0TO1:X(K)=270-K*
200:Y(K)=120-K*40:R(K)=180-K*180:NEXT:LO
CATE17,10:PRINT"READY":FORW=1TOJ*5:NEXT:
P=.0174533:OUT104,0:CMDPSET(X(0),Y(0)),2
20 I=1-I:E=INP(I*3):CMDPSET(X(I),Y(I)),0
:R(I)=R(I)+((E=(239+I*12))-(E=(191+I*48)
))*5:R(I)=R(I)+((R(I)>359)-(R(I)<0))*360
:Z=R(I)*P:C=COS(Z):S=SIN(Z):X(I)=X(I)+C:
Y(I)=Y(I)+S:C=C*99:S=S*99:IFSTATUSPOINT(
X(I),Y(I))<>0THENLOCATE14,10:GOTO40
30 CMDPSET(X(I),Y(I)),I+1:IFINP(1+I*8)=1
27+I*64THENBEEP1:CMDLINE(X(I),Y(I))-(X(I
)+C,Y(I)+S),I+1:BEEP0:CMDLINE(X(I),Y(I))
-(X(I)+C,Y(I)+S),0:CMDPSET(X(I),Y(I)),I+
1:IFSTATUSPOINT(X(1-I),Y(1-I))=0THENI=1-
I:LOCATE14,10ELSE20ELSE20
40 X=X(I):Y=Y(I):FORK=1TO20STEP3:CMDCIRC
LE(X,Y),K,I+1:FORJ=1TO3:R=RND(1):Q=RND(1
)*25:CMDLINE(X,Y)-(X+COS(R*360*P)*Q,Y+SI
N(R*360*P)*Q),I+1:NEXTJ,K:WIDTH,:PRINT"H
it RET key !";:LINEINPUTI$:RUN
```

●ディスプレイのなかでミニ宇宙戦争

1ドット対1ドットの2人用スペースシューティング。

左側のプレイヤーは緑の点。[J]、[L]でそれぞれ左回転、右回転。機は自動的にジワジワと進んでいくのだ。そして、スペースキーでビーム発射（このビームが画面でいちばん目立つ）。右側のプレイヤーは[4]、[6]キーとリターンキーで操作する赤い点だ。

このプログラム、40字モードで1画面だから、ふつうの80字モードなら半画面！ やったね!!

●注意●

このプログラムは、実行速度を上げるために、10行でOUT104，0という命令をしています。この命令を実行するとエラー等が発生しても主画面上に表示されなくなりますので、デバック終了まで：OUT104，0をとりのぞいておいてください。なお、KEY1，"WIDTH40"+CHR$（13）をしておけば、ゲーム中にSTOPした場合など、KEY1を押せば、この命令が解除されます。

ポシェット裏面場

〈なんで君の自信作はボツなのか!?〉——ボツ大研究Part１……肥○野純の場合——彼が送ってきた「BARMIN」というプログラムは、任天堂のゲーム＆ウオッチの同名ゲームをディスプレイ上に再現したものなんだ。ゲーム＆ウオッチのコントロールボタンもちゃんと画面に表示されるし、レベルも2つあって選べるんだ。液晶ゲームをなにが悲しくてコンピュータでやらなくてはならないんじゃ！ ただ、編集部ではバカ受けだったけどね。

●ちょっとメカみたいな波がザブンザブン。空を飛ぶのは仙人とラジオゾンデだった……

ウエイブ WAVE

FOR PC-8001/8801シリーズ(N-BASICまたはN80 BASIC)

●どういうわけか♥にぶつかると死ぬ

キミは仙人(♠)。勝手にフラフラと飛んでいくので、スペースキーでせめて上下のコントロールをとろう。押すと上へ、はなすと下へ行く。

空中に静止していたり壁になっていたりする正体不明の物体(■)にぶつかると♠は反対方向に向きを変える。ただし、1度ぶつかると■は♥に姿を変え、♥に♠がぶつかるとアウトになるので、うまく上下によけるべし。

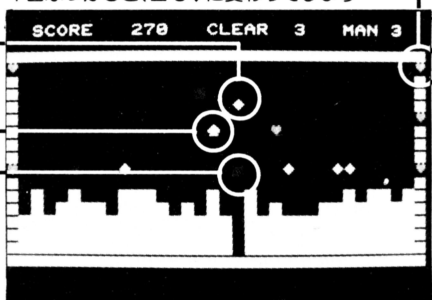
目的はラジオゾンデ(◆)を面数+2個取ってしまうこと。3回アウトになるとゲームオーバーだ。あっと、波にぶつかってもアウトになるからね。

➡これにぶつかるとよろめいてアウト。■に1回ぶつかると、■も♥に変わってしまう

➡ラジオゾンデ。これを面数+2個(最初は3個から)取るのが目的

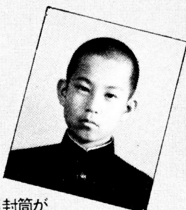
➡仙人。スペースキーを押したりはなしたりして上下にコントロール

➡正体不明の物質。こいつにぶつかると仙人は向きを左右逆に変える



BY 加藤 充

ちょうど修学旅行に行こうとしたら採用通知がきてしまった……!



「明日から3日間修学旅行だ」というときに、テクノポリスから封筒がきて、「採用するからアンケートに答えて3日以内に返送してくれ」と書いてあった。おかげでその日はアンケートを書くのにいそがしく、寝るヒマもなかった。ところで、もう1本の『Jump Runner』はどーしました? ボツですか?

●注意●

このプログラムは、NおよびN80-BASICで作動するように作られています。そのため、エラーメッセージは、ERROR+エラーコードで表示されます。なお、NとN80では、ゲーム画面が多少違いますが、ゲーム内容の変更はありません。

```
10 ON ERROR GOTO 200:PRINT CHR$(12);:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
20 DEFINT A-Z:DEF FNCA(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120):K=5:C=1:MA=3:SC=0
30 CMD SCREEN 2,0,1:CMD CLS 2:CMD CIRCLE(159,99),155,3,,,.62:CMD PAINT(0,0),3
40 X=3:Y=10:M=1:LINE(2,5)-(35,21),"■",4,B:FORI=1TOK:GOSUB180:COLOR6:LOCATE N,V
50 PRINT"◆":NEXT:FORI=1TOC+1:GOSUB180:COLOR2:LOCATE N,V:PRINT"■":NEXT:GOSUB190
60 LOCATE X,Y:PRINT " ":LY=(INP(9)=191 AND Y>6)*2-(Y<19):LX=(M=-1)-(M=1)
70 F=FNCA(X+LX,Y+LY):IF F=&HE9 OR F=&H87 THEN 90 ELSE IF F=&H86 THEN 80 ELSE IF
F=&HEA THEN 110 ELSE X=X+LX:Y=Y+LY:GOTO 130
80 Y=Y+LY:M=-M:COLOR 3:LOCATE X+LX,Y:PRINT "♥":BEEP 1:BEEP 0:GOTO 130
90 LOCATE 0,0:BEEP:MA=MA-1:IF MA=0 THEN BEEP:BEEP:GOTO 170
100 GOSUB 190:X=3:Y=10:M=1:GOTO 130
110 FOR I=0 TO 20:BEEP 1:NEXT I:BEEP 0:K=K-1:SC=SC+INT(RND(1)*3+C)*10
120 IF K=2 THEN 150 ELSE GOSUB 190:X=X+LX:Y=Y+LY
130 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT "♠":W=RND(1)*32+3:Z=RND(1)*3
140 LINE(W,16)-(W,Z+15)," ",5:LINE(W,16+Z)-(W,20),"■",5:GOTO 60
150 LOCATE15,12:PRINT"CLEAR !":SC=SC+C*C*10:C=C+1:K=C+4:LOCATE0,0:FORI0=0TO40
160 FOR I1=0 TO I0:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT:LINE(2,2)-(35,21)," ",,BF:GOTO 40
170 LOCATE 14,12:PRINT "GAME OVER":IF INKEY$<>"" THEN RUN ELSE 170
180 N=RND(1)*29+5:V=RND(1)*8+7:G=FNCA(N,V):IFG=&H86ORG=&HEA THEN180 ELSERETURN
190 COLOR7:LOCATE4,3:PRINTUSING"SCORE #####   CLEAR ##   MAN #";SC,C,MA:RETURN
200 IF ERL=30 THEN RESUME 210 ELSE BEEP:PRINT"ERROR ";ERR;" ﾀﾞﾖ IN";ERL:END
210 LINE(0,0)-(37,23),"■",1,B:LINE(1,1)-(36,22),"■",1,B:GOTO 40
220 END
```

■変数リスト

X,Y……仙人の座標

LX,LY……仙人の座標増分

MA……仙人の数

K……ラジオゾンデの数

C……面数

SC……スコア

■プログラムの説明

10〜 20	初期設定
30〜 50	画面設定
60〜140	メインルーチン(仙人の移動・表示等)
150〜160	面クリア処理
170	ゲームオーバー処理
180	ラジオゾンデ等座標決定
190〜210	エラー処理

ポシェット裏面場

〈なんで君の自信作はボツなのか!?〉——ボツ大研究Part 2……藤島○二の場合——彼が送ってきたのは、ちかごろはやりの、ファンタジーロールプレイングゲームだった。俗にいうアルティマタイプで、キャラもストーリーもバッチリ! ゲームの組立てもすばらしかったんだけど、なんとこのゲームには、データのセーブ機能がなかったんだ。ロールプレイングゲームでデータのセーブができないというのは、はっきりいって致命的にゃのだ。王女様を助けるんだって、休み〜じゃなきゃーねえ。



●せっかくおそろしい怪物から助けようとしてるのに恥ずかしがり屋の村人なんかキライだ

ヘルパー

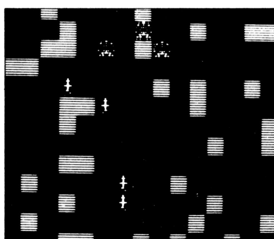
FOR PC-8801シリーズ(N88 BASIC)

●おどおどしてる村人を救い出せ

画面右下の人がキミ。あとはすべて村人だ。テンキーで移動して村人に重なり、画面上まで助けだそう。でもなかなかついてこないのもいるのでムズいなっ!　制限時間内に何人助けられるかな。タイム0になると面が変わるぞ。

●注意●

このプログラムは、拡張命令を定義するために、POKE文で書きこみをしていますので、プログラムを打ちこみをして、RUNを実行するまえにプログラムをセーブすることを、おすすめします。



◀これは画面の1部分。怪物がおぞましいよ〜!!
リプレイはリターンキー

BY 落合和彦

1画面大臣の落合和彦、ついに受験休みに!

今までずうっとコンピュータをやってきたけど、もう高校3年生なので、そろそろ大学受験の勉強をしないと危険というわけで、残念だけど、今年はこれで最後にしようと思っています。また来年からたくさん送らせてもらいますので、それまでどうぞよろしく(名前を忘れないで!!)。……でも、もしかしたら、もう1本くらい送るかもしれません。



```
10 CLEAR,&HB9FF:DEFINT A-Y:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:L=&HEEB7:POKE L,0:T=1
20 A$=" CDA31808CF2CCDA318F5CF2CCD9618F1E567CB3C2E00CB1D87470E0009088706C04F09F3
01FF08D35CEBEDA0EDA0D35FEBC5014E0009C110EEFBE1C9018003C021800FF001880380046004 10
018003C001840FF0118001C00620082009C8588D22A2441162A30DD836362412":POKE L+1,186
30 FOR I=1 TO I+108:POKE &HB9FF+I,VAL("&h"+MID$(A$,I+I,2)):NEXT:O=3:L=&HBA3C
40 CLS 2:COLOR=(1,5):LINE(0,8)-(639,199),6,BF:LINE(16,16)-(623,191),0,BF:FOR I=0
 TO 100+T*50:A=RND*37+1:B=RND*20+2:LINE(A*16,B*8)-(A*16+15,B*8+7),4,BF:NEXT:P=1
50 H=0:C=400:C(1,0)=L:C(1,1)=L+16:C(2,0)=L+16:C(2,1)=L+16:C(3,0)=L+16:C(3,1)=L:C
(4,0)=L:C(4,1)=L:U=L+32:W(1)=-1:V(2)=1:W(3)=1:V(4)=-1:X=RND*37+1:Y=23:GOSUB 150
60 G=0:Z=99:FOR I=1 TO 9:CMD A(I),B(I),C:A(I)=RND*37+1:B(I)=RND*21+2:CMD A(I),B(
I),C(1,1):NEXT:FOR I=0 TO 9:CMD X(I),Y(I),C:X(I)=RND*37+1:Y(I)=1:NEXT:BEEP:BEEP
70 I=INP(0) AND INP(1):K=-(I=254)-(I=191)*2-(I=251)*3-(I=239)*4:IF K THEN CMD X,
Y,C:M=X+V(K):N=Y+W(K):IF POINT(M*16,N*8) THEN 80 ELSE X=M:Y=N ELSE K=1:GOTO 90
80 IF H THEN CMD E,F,C:CMD A(H),B(H),C(K,D):E=A(H):F=B(H):A(H)=X:B(H)=Y:P=2
90 D=-(D=0):CMD X,Y,C(K,D):Z=Z-.3:LOCATE 35,0:PRINT INT(Z):IF Z<1 THEN 130
100 Q=RND*8+1:CMD A(Q),B(Q),C(1,D):IF A(Q)=X AND B(Q)=Y THEN H=Q:A(Q)=X:B(Q)=Y
110 FOR I=1 TO P:J=RND*9:V=X(J):W=Y(J):CMD V,W,C:V=V+SGN(X-V):W=W+SGN(Y-W):CMD V
,W,U:X(J)=V:Y(J)=W:IF X=V AND Y=W THEN O=O-1:GOSUB 150:BEEP:GOTO 50 ELSE NEXT
120 P=1:IF H AND B(H)=2 THEN OUT 90,0:BEEP 1:CMD E,F,C:G=G+1:A(H)=G:B(H)=0:H=0:S
=S+10*T:CMD G,0,C(1,0)::::::BEEP 0:COLOR 7:GOSUB 150:OUT 90,6:GOTO 70 ELSE 70
130 LOCATE 15,10:R=100*T*G:PRINT"ボーナス";R:S=S+R:GOSUB 150:LINE(16,16)-(623,191),
0,BF:OUT 85,3:FOR I=0 TO 40:GOSUB 140:NEXT:CLS:T=T+1:OUT 85,5:GOTO 40
140 FOR J=1 TO 9:D=-(D=0):CMD 9+J+J,13,C(1,D):NEXT:BEEP 1:BEEP 0:RETURN
150 CLS:PRINT RIGHT$(STR$(T),1);SPC(8)"SCORE"S;SPC(9)"LEFT"O:IF O THEN RETURN
160 GOSUB 140:LOCATE 15,10:PRINT"GAME OVER":IF INP(1)=127 THEN RUN ELSE 160
```

■変数リスト

X,Y……自分の座標
K……自分の移動方向
V(n),W(n)……自分の上下左右の移動用増分
X(n),Y(n)……敵の座標
V,W……敵の移動用座標
P……敵の移動する回数
A(n),B(n)……村人の座標
E,F……つれていく村人の座標
M,N……つれていく村人の移動用座標
H……つれていく村人のナンバー
J……移動する敵のナンバー
A,B……ブロックの座標
G……助けた村人の数
O……自分の残りの数
Z……残り時間
T……面数
S……スコア
R……ボーナス
C……消去用キャラクタデータアドレス
U……敵のキャラクタデータアドレス
C(n,m)……自分のキャラクタデータアドレス

■プログラムの説明

10	初期設定1
20	マシン語・キャラクタデータ
30〜60	初期設定2・画面設定
70	自分移動処理
80	つれていく村人の移動
90	自分表示・残り時間表示
100	村人がつれていけるかの判定
110	敵移動処理・自分がやられたかの判定
120	村人を助け出したかの判定
130	面クリア処理
140	村人のダンス
150	スコアー表示・ゲームオーバーの判定
160	ゲームオーバー処理

■マシン語の説明

BA00〜BA22	座標、DATAを読む
BA23〜BA3B	キャラクタ表示処理
BA3C〜BA4B	人のキャラクタ(1)のデータ
BA4C〜BA5B	人のキャラクタ(2)のデータ
BA5C〜BA6B	敵のキャラクタデータ

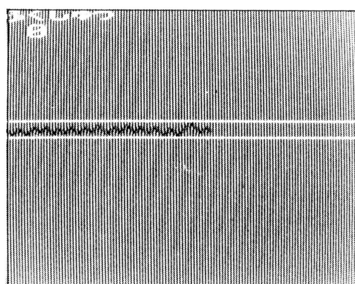
ポシェット裏面場

〈なんで君の自信作はボツなのか!?〉――ボツ大研究Part 3……福田O人の場合――いつぞやの選考で1番編集部にうけたのが、彼のプログラム、なっなんとあのファミリーコンピュータの「マリオブラザーズ」をBASICでコピーしたプログラムだったんだ。もっちろんそのスピードは想像できるでしょう?　なんてったって、カメがちゃんとカメのスピードで動くんだ!　タイミングをあわせるのが難しくって、かえってオリジナルより燃えたりしてね。うそうそ。

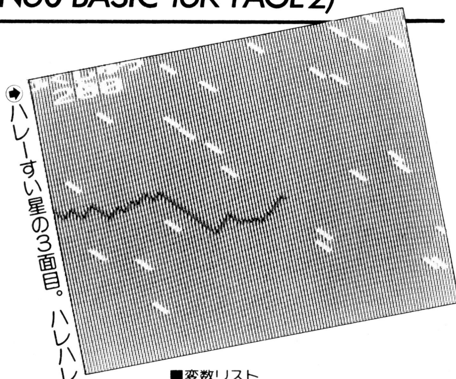
●つまり、そーゆーゲームであるわけだけど、な、なんと3面まであるっちゃだわ！

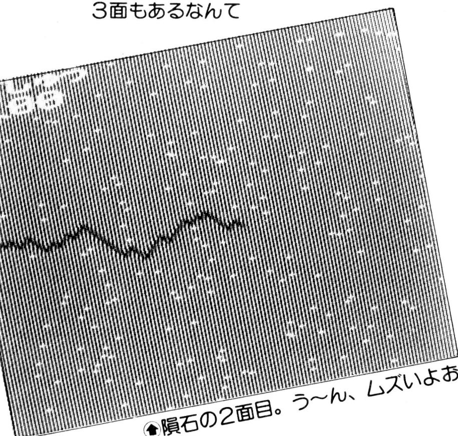
ゲーム・モドキ

FOR PC-6001/6601シリーズ(N60 BASIC 16K PAGE 2)


1面目だって結構むずかしい。なのに、3面もあるなんて




ハレーすい星の3面目。ハレハレ


隕石の2面目。う～ん、ムズいよお



BY 大沼学礼

パソコンをやっていても成績はよくてケンカも強い札幌の中学2年生

ぼくは、なんとパソコン少年なのです。最近視力が2.0から0.9くらいに落ちました。前は専用テレビを買うためにお金をためていたけど、ファミコンとソフトを買ったのでお金はほとんどなくなりました。ところでぼくは越前が好きです。おそろしいほどかわいいのです。

■変数リスト
X……自分(ドット)のX軸座標
Y……自分(ドット)のY軸座標
C……面数
S……スコア
R……乱数用
E……乱数用

■プログラムの説明

10～30	初期設定
40	いん石表示
50	キー入力
60	何があるか?
70	自分表示
80	スコア表示
90～100	ハレーすい星表示

●『Theよっぱらい』の移植版

ポシェットNo.3、MSX『Theよっぱらい屋』の移植バージョンアップ。面が3パターンもあるのだ。

1面目は原作と同じ、細い1本道をスペースキーで上下にコントロールしながらわたっていく。右端まで行くと隕石の2面目。といっても、隕石もドットだけど。このドットをよけつつ、右端まで行きつくと、ハレーすい星の3面。といっても"＼"にしか見えないけれど。これを右端まで行くと、また1面へ。クリアするたびに2面、3、面が難しくなってくる。

1面アウトでゲームオーバー。リプレイはスペースキーだ。

```
10 SCREEN3,2,2:CLS:X=1:S=00:C=1
20 PRINT"ふくしゅう":IFC>2THEN90
30 X=1:Y=85:IFC=1THENLINE(0,80)-
(300,91),2,B:GOTO50:REMおおぬまのりひろ
40 FORI=1TO100*C:PSET(RND(1)*255
+16,RND(1)*191),2:NEXTI
50 X=X+1:IFSTRIG(0)=1THENY=Y-2
60 Y=Y+1:IFPOINT(X,Y)=2THENEND
70 PSET(X,Y),3:IFX=252THENS=S+10
0:CLS:C=C+1:X=1:GOTO20
80 LOCATE0,1:PRINTS:GOTO50
90 FORI=1TOC*10:R=RND(1)*243+16:
E=RND(1)*180
100 LINE(R,E)-(R+C+S/50,E+C+S/50
),2:NEXTI:C=0:GOTO50
```

ポシェット裏面場

〈なんで君の自信作はボツなのか!?〉――ボツ大研究Part 4……箭○敬の場合――彼の送ってきたプログラムも編集部で大評判、なんと「ゼビウス」の完璧コピーなんだ。キャラクタ、サウンド、スクロールから敵の地上物まで、もうここまでそっくりに作ると採用した時にナムコから訴えられちゃうんじゃないかと、もーこわくてこわくて、涙をのんで、ボツにしたんだよね。でもこういうケースはまれなので、もし君のプログラムに参考ゲームがあったら、隠さないでかいてね。

●これも『THE よっぱらい』の移植だけれど、またひと味ちがうおもしろさがあるよ

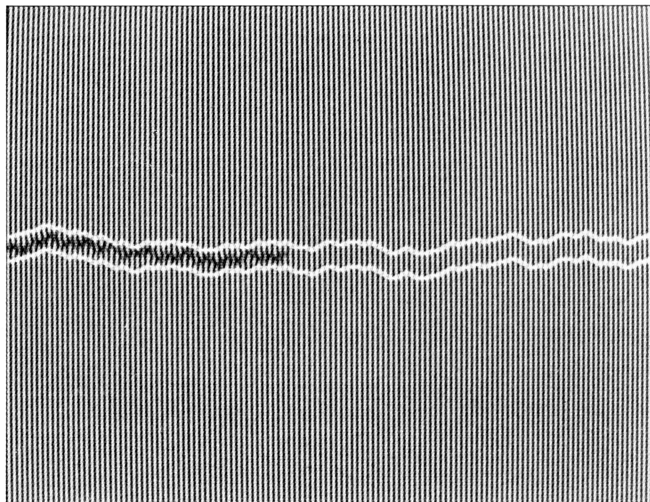
ふらふら

FOR PC-6001/6601シリーズ(N60 BASIC 16K PAGE2)



BY さとけい PC-6001の1画面につきもののハンディキャップがかえって自分にピッタリという、神奈川県の中学1年生なのだ！

よく、編集部では、PC-6001の1画面プログラムは他機種に比べてハンディキャップが大きいといいますが、ボクのレベルにはピッタリです。2週間に1つの1画面を作り、それを友だちや弟にやらせてみて、「つまんない」のひと言でも出たら手直しして、ポシェットに投稿。そのくりかえしです。同じようなプログラムを何本も送っているので採用通知がきたときに、どれなのかわからなくなることもあります。んでもって、1-Eのみんなー、見てるゥ〜？



⬆こういう道を進んでいると頭がクラクラ、目がチカチカしてくるのは、たんにボクだけなのでしょーか、はたして

■変数リスト
I，X……道の座標
B，A……自分の座標
R……道幅
S……スコア
T……キー入力

■プログラムの説明
1〜3　初期設定・画面設定
4〜5　キー入力処理・自分表示処理
6〜7　ゲームオーバー判定
8〜9　リプレイ処理

```
1 SCREEN3,2,2:R=9
2 X=90:A=93:CLS:FORI=0TO255STEP2
:X=X+INT(RND(1)*3)-1
3 PSET(I,X):PSET(I,X+R):NEXT
4 PSET(B,A),3:T=STRIG(0):A=ABS(A
+(T=1)-(T=0)):B=B+1:P=T+4
5 PLAY"o=p;g64":S=S+1
6 IF B=250 THEN R=R-1:B=0:GOTO2
7 IF POINT(B,A)<>2 THEN GOTO 4
8 PRINTCHR$(11)S" Pts":IFSTICK(0
)>0THEN RUN
9 I=RND(1)*50+30:PLAY"n=i;64":GO
TO8 "by さとう けいいち"
```

●クリアするたびに道が狭くなる！

左のページのゲームとよく似てるけど、まあ、あたりまえ。参考にしたゲームが同じだからね。左のやつは、3面パターンをつけることでバージョンアップしてるけど、こちらはおおむね面パターンは1つ。ただし、単純に一直線の道ではなく、グニョグニョグニョッとした道で、さらにムズくなっているのだ。

で、コントロールはスペースキー。ふらふらふらっと右端にたどりつくと、面クリア。そこで、次の面だが……これがさっきよりちょっと狭くなっているのだ。うーん、どうもプログラムを見ると、7面目あたりからクリアは不可能になるらしい。でも、たまに道のそとに出して平気な顔をしていることがあるみたいだけど、まあ、かわいいじゃありませんか。

スコアはゲームオーバーのときに表示される。リプレイはカーソルキー。では、ふらふらっ！

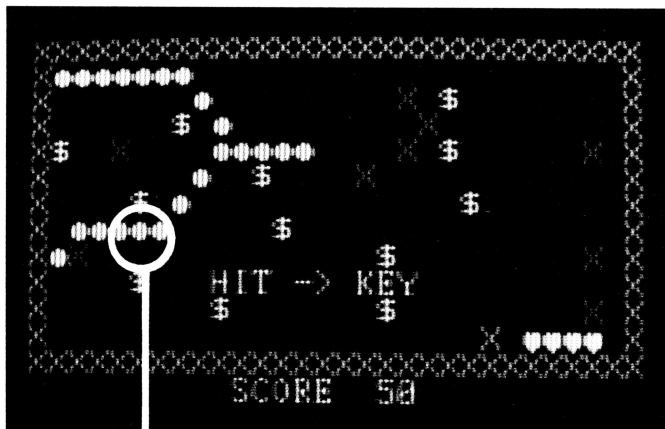
ポシェット裏面場

〈なんで君の自信作はボツなのか!?〉――ボツ大研究Part 5……佐藤○樹の場合――彼の送ってきたプログラムは、地面スクロールタイプのシューティングゲームなんだ。この手のゲームには敵機をただうちまくるものが多いんだけど、味方ブースターのドッキングやボーナスなど、ゲームのメリハリもあるし、敵キャラも動き、形ともに個性的でゲーム作りのうまさが光る作品だったんだ。でもこのゲーム、キー入力がすっごく悪いんだよね。➡

●あーこりゃこりゃというわけで、牛乳とパンを食べながらまさいちろーが作ったゲーム

あーこりゃこりゃ

FOR PC-6001/6601シリーズ(N60 BASIC 16KまたはN60m BASIC PAGE1)



⬆"●"の通ったあとには形が残るのでヘビのようになる。さて、この写真は、右のほうの"$"を取って左へ進みはじめたはいいもののスペースキーの押しすぎで一段下に下がりすぎたところ。もうこうなりゃはっきりいっておしまいだね



スタッフのまさいちろーの素顔はとてもお見せできません!

はあい、まさいちろーです、ヨ、ロ、シ、ク。このイラストの女の子、カワイイじゃんか？ なんせ、小山田いく先生のを盗作したやつだもんね。実はボク、LOLIにも負けないロリコンなんよ。じゃあね、チュッ♥(代筆㋐)

BYまさいちろー

●スペースキーと"$"で♥まで

これももしかしたら『THEよっぱらい』の変型といえるかもしれない。

でもここまでくると、まったく別のゲームになってしまう。

キミが操作するのは、画面左上からいきなり右へ動きはじめる"●"。適当なところでスペースキーを1回だけたたくと下に1キャラクタ分さがる。

壁や画面中のところどころにおいてある"×"にあたるとゲームオーバーになってしまうので、なんとか逆方向に行きたいわけだけど、キーはスペースキーだけなのだ。

さて、方向を左右逆向きに変えるには"$"を取ればいい。これは、得点源であるとともに、向きを変えるためのものなのだ。で、このゲームの目的は"$"をなるべく多く取りつつ、画面右下の"♥"にたどりつくこと。うちわボメもなんだけど、わりとおもしろい。

リプレイは、カーソルキーだ。

■変数リスト

A……面によるハンデ
B……自分のY軸進行方向
C……追突判断用
S……スコア
X……自分のX軸座標
Y……自分のY軸座標
A$……"♡♡"
B$……"○"

■プログラムの説明

10	初期設定
20〜 60	画面作成
60〜110	メインルーチン
100	ゲームオーバー

```
10 A$=CHR$(129)+CHR$(129):B$=CHR$(133)
20 CLS:COLOR7:FORI=0TO12:LOCATE0,I:PRINT
"X":LOCATE29,I:PRINT"X":NEXT
30 FORI=1TO28:LOCATEI,0:PRINT"X":LOCATEI
,12:PRINT"X":NEXT:FORI=1TO10+A
40 LOCATERND(1)*27+1,RND(1)*10+1:COLOR5:
PRINT"X":NEXT:FORI=1TO15+A:B=1
50 LOCATERND(1)*27+1,RND(1)*10+1:COLOR2:
PRINT"$":NEXT:LOCATE22,11
60 PRINT"X ";A$+A$:LOCATE10,13:PRINT"HIT
 SPC":FORI=0TO1:I=STRIG(0):NEXT
70 PLAY"C":X=1:Y=1:FORI=0TO1:LOCATEX,Y:C
OLOR11:PRINTB$:X=X+B
80 Y=Y+STRIG(0):C=SCREEN(X,Y):IFC=36THEN
B=B*-1:PLAY"L8T250A":S=S+50
90 IFC=129THENNEXT:S=S+10:A=A+5:GOTO20
100 IFC=88THENLOCATE9,9:PRINT"HIT -> KEY
":FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
110 LOCATE10,13:PRINT"SCORE ";S:I=0:NEXT
```

ポシェット裏面場

➡キーを押しても全然自機が動かなくてすぐやられちゃうんだ。せっかくのゲームストーリーもこれじゃ台無しだよね。
☆ってなわけで、クーのおいていった原稿はいかがでしたか？ 「あれっ！ これオレのプログラムじゃないか!?」ってな人もいると思うけど、無断で載せちゃってごめ〜ん。それもこれも、み〜んなクーが悪かったわけだ。まあ、これが編集室の声とでも思ってください。どうも失礼しましたっ！ ちゃんちゃん♡

●まいど天気予報でおなじみのアメダスがどういうわけかかわいいゲームになりました！

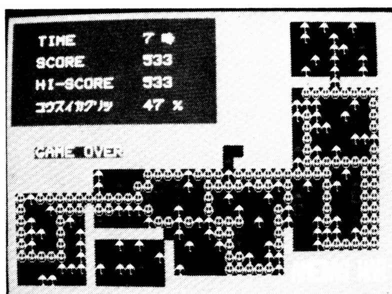
AMEDAS WAR（アメダス ウオー）

FOR FM-7シリーズ

BY 110

毎朝6時50分、NHKの天気予報に見入るグラム自由大臣。

NHKの池田裕子アナウンサーのファンです。毎朝、天気予報に見入っているうちにこのゲームを思いつきました。ちなみに、ポシェットNo.2で自由大臣に認定され、親せき中ではじめての大臣誕生と噂になっています。第2回システムも黄金の帯目指してガンバルぞ。



⇧これで1画面プログラムだもんね。リプレイは大文字のYキーだ

●お天気マークのゲームです

お天気マークをテンキーでタテヨコ斜めに動かし、日本の晴れを多くするゲーム。タイムが24時になると判定。降水確率が50%を越えているとゲームオーバーだ。カサは雨のマークで、水色→青色と変わり、黄色の雷になると晴れにはならないぞ。黄色く点滅する地点は死のブラックホールなのでご用心。

```
10 COLOR7,1:WIDTH40,25:DEFINT A-Z:DIM T(37,23):PLAY"O5V15T200L16":RANDOMIZETIME
20 FORI=0TO7:READ H(I):NEXT:FORI=0TO7:READ A(I):NEXT:FORI=0TO7:READ K(I):NEXT
30 FORI=1TO9:READ PX(I),PY(I):NEXT:DATA 4080,16380,29070,-3697,-1,26598,12300,40
80,128,2032,8188,32766,-32639,128,128,224,1026,2052,4104,8208,21546,2052,4104,82
08,-1,1,0,1,1,1,-1,0,0,0,1,0,-1,-1,0,-1,1,-1:SYMBOL(80,50),"AMEDAS WAR",6,18,7
40 LINE(0,0)-(39,24),CHR$(254),5,BF:FORI=1TO37:FORJ=1TO23:T(I,J)=0:NEXT:NEXT
50 RESTORE210:FORI=1TO11:READ X1,Y1,X2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),"■",0,BF:NEXT
60 G=G+1:A=0:H=0:P=0:U=22:V=22:T=-1:SYMBOL(460,175),"AMEDAS WAR",2,2,7
70 LINE(9,5)-(342,80),PSET,1,BF:FORI=2TO8STEP2:READ I$:LOCATE3,I:PRINT I$:NEXT
80 COLOR6:FORI=1TOG:LOCATE RND*27+9,RND*4+14:PRINT"●":NEXT:PLAY"ABCDABCDEFG"
90 COLOR=(6,6):IF TIME>5 THEN T=T+1:GOSUB200:TIME$="00:00:00":IF T=24 THEN160
100 COLOR0:X=RND*36+1:Y=RND*22+1:IF SCREEN(X,Y)<>135 THEN140 ELSE LOCATE X,Y
110 IF T(X,Y)=3 THEN PRINT"■":PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),K,PSET,6:GOTO140
120 IF T(X,Y)<2 THEN T(X,Y)=2:C=5 ELSE T(X,Y)=3:C=1
130 PRINT"■":PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),A,PSET,C:COLOR=(6,0)
140 M=VAL(INKEY$):R=SCREEN(U+PX(M),V+PY(M)):IF R=254 OR R=134 THEN90 ELSE U=U+PX
(M):V=V+PY(M):IF R=236 THEN LOCATE U,V:PRINT"*":PLAY"CBACBA":P=1:GOTO160
150 LOCATE U,V:PRINT"■":PUT@(U*16,V*8)-(U*16+15,V*8+7),H,PSET,2:T(U,V)=1:GOTO90
160 FORI=1TO37:FORJ=1TO23:IF T(I,J)=1 THEN H=H+1 ELSE IF T(I,J)>1 THEN A=A+1
170 NEXT:NEXT:AK=A/(H+A)*100:PLAY"CDCD":S=S+H:IF S>HS THEN HS=S
180 GOSUB200:LOCATE13,8:PRINT AK"%":FORI=0TO5000:NEXT:IF AK<50 AND P=0 THEN40
190 LOCATE3,12:PRINT"GAME OVER":IF INKEY$="Y" THEN S=0:G=0:GOTO40 ELSE 190
200 COLOR7:LOCATE13,2:PRINT T"時":LOCATE13,4:PRINT S:LOCATE13,6:PRINT HS:RETURN
210 DATA 8,16,8,16,16,19,16,19,33,6,33,6,22,12,23,12,22,13,22,13,29,1,37,5,29,7,
37,20,9,14,28,18,17,19,27,22,1,16,7,23,9,20,15,23,TIME,SCORE,HI-SCORE,ｺｳｽｲｶｸﾘﾂ
```

■変数リスト

T( )……日本列島の天気の記録用
H( )……太陽のグラフィックデータ
A( )……カサのグラフィックデータ
K( )……雷のグラフィックデータ
PX( ),PY( )……日本地図のキャラ上の座標
X,Y……雨の地点の座標
U,V……太陽の座標
T……タイムカウント用
M……キー入力用
R……画面上のキャラクタ読みこみ用
P……ブラックホールに落ちたかどうかの判定用
C……カサの色
G……ブラックホールの数
A……雨の地点の合計
H……晴れの地点の合計
AK……降水確率
S……スコア
HS……ハイスコア
I,J……ループ用変数
X1,X2,Y1,Y2,I$……画面作成データの読みこみ用

■プログラムの説明

10	初期設定
20〜30	太陽、カサ、雷のグラフィックデータの読みこみ
40〜70	画面作成、初期値の設定
80	ブラックホールの表示
90	タイム判定
100〜130	雨の表示
140〜150	太陽の移動
160〜180	降水確率計算、面クリアの判定
190	再ゲームのキー入力
200	タイム、スコア表示用サブルーチン
210	画面作成用データ

■チェックポイント

タイムは1時間を5秒としています。90行のTIME>5の部分を、自分の好きな値に変えてください。



〈ゆみちゃんにないしょ話〉このコーナーはみんなの送ってくれるアンケートに書いてあることをビシバシ載せちゃうというすごーいところなのだ。アンケートの中にある④と⑤を中心としているから、“なし”じゃなくてなにか書いてきてくれたらなあと思います。アンケートについては、1番うしろのページの編集ひこうきを見てね。アンケートがどれくらいくるか楽しみにしてます。（ここを読んだら、その日のうちにポ4応募シールをはがきにはって送ってね）

●じっくり、FM-7のグラフィック池に糸をたれ、アタリを息を止めて待つ釣りゲーム

FISHING（フィッシング）

FOR FM-7シリーズ

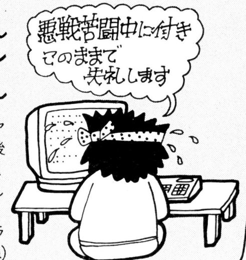


←ヒマなときにこのウキがピクッピクッと動いているのを見るだけでも、なんとなく気分がよさそう……

BY 井上 優

京都在住の、なんと40歳のレタリングデザイン屋さん

連続の掲載で、ますますヤル気を出しています。今後もないチエをしぼって、1画面プログラムにトライしようと思ってます。
（編集部注・さすがにイラストはプロのうまさですね）



●大物から小物まで5段階に選べる

今日は大きな湖へフィッシングにきた。ポイントのまえにすわって、まずレベルを選ぼう。レベル1は大物でむずかしく、レベル5は小物だけど釣りやすい。さて、ゲームスタート。しばらく浮きはジッとしているけど、アタリ（魚のくいつき）はいつあるかわからないのでひたすら待つ。ピクッと引いたところで、PF1のキーをたたこう。うまくいけば魚が釣れる。ただし画面に魚は出てこないけどね。

```
10 WIDTH40,25:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):DEFINTA-Z:DIMA%(95),B%(150)
20 CLS:INPUT"ﾚ ﾍﾞ ﾙ [1-5]････ ",V:IF V<0 OR V>5 THEN 20 ELSE LB=V*10:W=6-V:CLS
30 GOSUB210:GOSUB190:Y=0:PI=0:QQ=0:ON KEY(1) GOSUB100
40 GET@A(320,20)-(325,100),A%,G:FOR J=0 TO 1500:NEXT J
50 AT=RND*25:IF AT<5 THEN 60 ELSE FOR J=0 TO 500:NEXT J:GOTO 50
60 P=RND*6+1:QQ=QQ+1:IF QQ=20 THEN 170
70 FOR K=0 TO P:M=RND*6:Y=Y+M:KEY(1)OFF:FOR I=0 TO LB:KEY(1)ON:NEXT I:KEY(1)OFF
80 IF Y>25 THEN 90 ELSE PUT@A(320,20+Y)-(325,100+Y),A%,PSET:NEXT K
90 FOR I=Y TO 0 STEP-1:PUT@A(320,20+I)-(325,100+I),A%,PSET:NEXT I:Y=0:GOTO50
100 GET@A(320,Y)-(325,130),B%,G:SOUND7,0:SOUND6,30:SOUND8,16:SOUND11,108:SOUND12
,7:SOUND13,15:PI=PI+1
110 PUT@A(320,Y)-(325,130),B%,PSET:GET@A(320,Y)-(325,120),B%,G
120 Y=Y+10:COLOR2:LOCATE13,0:PRINT"ｻｶﾅｶﾞ ｶｶｯﾀ !!!!":IF Y<=130 THEN 110
130 IF M<2 THEN LOCATE13,0:COLOR6:PRINT"ｻﾞﾝﾈﾝ ｻｶﾅｶﾞ ﾊｽﾞﾚﾀ !":PI=PI-1:GOTO 160
140 NA=W*(RND*15+4)+RND*10:COLOR4:LOCATE10,0:PRINT NA;"cm ﾉ ｻｶﾅ ｶﾞ ﾂﾚﾏｼﾀ !!";
150 IF NX<NA THEN NX=NA:LOCATE10,24:COLOR7:PRINT"ｷｮｳ ﾊ ";NX;"cm ｶﾞｻｲｺｳ ﾃﾞｽ.";
160 FOR L=0 TO 2000:NEXT L:LINE(0,0)-(39,0),"■",0:COLOR7:GOSUB190:Y=0:GOTO40
170 COLOR7:LOCATE10,3:PRINT"ｺﾉﾍﾝﾃﾞ ﾋﾄﾔｽﾐ ｼﾏｼｮｳｶ ...":LOCATE7,5:PRINT"ｷｮｳ ﾊ";NX;"
cm ｦ ｶｼﾗﾆ";PI;"ﾋﾞ ﾂﾚﾏｼﾀ":LOCATE13,10:PRINT"ﾏﾀﾞ ﾔﾘﾏｽｶ [ Y ]":NX=0
180 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN 20 ELSE 180
190 LINE(315,30)-(330,130),PSET,0,BF:LINE(322,30)-(323,130),PSET,7,B:LINE(323,30
)-(322,34),PSET,2,B:LINE(322,43)-(323,46),PSET,3,B:LINE(323,57)-(322,63),PSET,4,
B:LINE(323,77)-(322,73),PSET,2,B:LINE(321,92)-(324,100),PSET,5,BF
200 LINE(320,130)-(325,100),PSET,5,BF:LINE(320,99)-(325,91),PSET,0,B:RETURN
210 FOR I=30 TO 350 STEP 50:CIRCLE(322,130),I,1,.1,,,N:NEXT:RETURN
```

■変数リスト

A%,B%……浮きのグラフィック用配列変数
V,LB……レベル
NA,NX……魚の長さ
Y……浮きの座標
M……浮きの移動量
P……浮きの引きこみ回数
PI……釣った魚の数
AT……魚の当たり

■プログラムの説明

10〜40	初期・画面設定
50	魚の当たりの判定
60	浮きの引きこみ回数の設定と終了判断
70〜80	浮きの引きこみとキー入力の処理ルーチン
90	浮きの浮上
100	魚が釣れたときの音を出す
110〜130	浮きの表示と魚が釣れたかどうかの判定と表示
140〜160	釣れた魚の大きさの判定と表示
170〜180	終了の処理

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんにないしょ話〉No.3の『ゆみちゃんがいっぱい』の中にある、あのゆみちゃんを、あかちゃんに見せたら、あかちゃんは泣いてしまいました。（神奈川県・武富信人クン）☆**あかちゃんへ……ごめんなさい。すべては私がまいた種です。**☆

〈ゆみちゃんにないしょ話〉No.3の『ゆみちゃんがいっぱい』のうち、例の絵を見ていると気持ち悪くて夜眠れない。（徳島県・峰瀬正高クン）☆**ひ、ひ、ひどーい!! 気持ち悪いなんて……確かにあたしもそう思ったけど、口に出して言わないでよ。**☆

●カーソルキーの微妙な操作がすべてを決めてしまう、かわいいキャラクタ・アクション

PONPON（ポンポン）

FOR MSX(8K)

●PONPON（ポンポン）は貧乏がちょっと困る（こま）

RUNさせるとポンポンとんでいるのが私、PONPON（ポンポン）である。カーソルキーで左右に動いていく。ところで私は非常に貧乏。貧乏はちょっとこまるのでお金($)がほしい。しかし、お金の横にはたいていイガイガ(*)がある。私はまた体も弱いのでこれに5回触れると死んでしまう。しかし、100円ためると面クリアして1回分強くなる。プログラムの2行のHを大きくすると、もっと強くなるのだが……あはは。



BY TEIJIRO

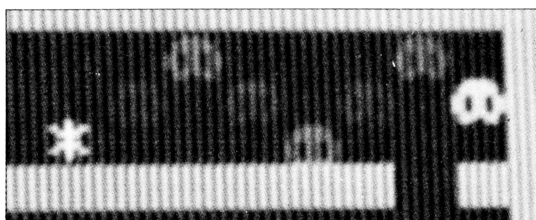


一姫二鷹三四郎あらため、いきなり売れっこのTEIJIRO。16歳

へたな鉄砲数うちゃあたった。（編集部注・ご説明させていただきます。つまりTEIJIRO先生はこの号にもう2本掲載されているわけで、選考用リストアップの段階では計5本も採用されそうだったわけです）

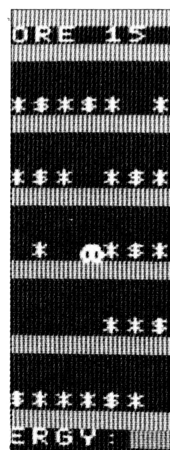
■変数リスト
A,B……PONPONの座標
C,D……PONPONの移動用
E……PONPONが行く位置のキャラクタコード
F……スコア
G……カーソル入力用
H……エネルギー
K……ハイスコア

■プログラムの説明
1　初期設定
2～3　画面表示
4～6　PONPONの移動表示
7～8　ゲームオーバー処理

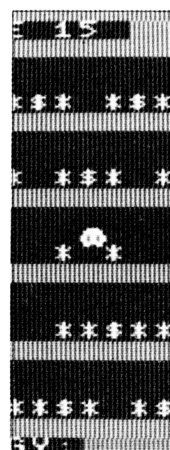


⬆このように私は左右に移動するときでも、ピョンピョンはねながら動くわけだ。しかし、このままだとまたイガイガにさわってしまう……。

```
1 SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,4,7:R=RND(-TIM
E):KEYOFF:VPOKE&H2016,&H99:VPOKE&H2017,&
H33:SPRITE$(0)="<~~ooo~f"
2 CLS:F=0:H=5:FORI=1TO22:PRINTSTRING$(31
,"ｱ"):NEXTI:FORI=1TO19STEP4:FORJ=0TO2:LO
CATE2,I+J+1:PRINTSPC(28):NEXTJ,I:FORI=3T
O18:LOCATE3,I:PRINT" ":LOCATE28,I:PRINT"
 ":NEXTI:LOCATE3,0:PRINT"HI-SCORE";K
3 FORI=4TO21STEP4:FORJ=1TO5:LOCATERND(1)
*20+5,I:PRINT"*$*":NEXTJ,I:LOCATE20,0:PR
INT"SCORE";F:FORI=HTO1STEP-1:LOCATEI+5,2
2:PRINT"ENERGY:ｸ":NEXTI:A=2:B=5:D=1
4 G=STICK(0):C=(G=7)-(G=3):A=A+C:B=B+D:E
=VPEEK(&H1800+A+B*32):IFE=177THENA=A-C:B
=B-D:D=-DELSEIFE=36THENLOCATEA,B:PRINT"
":F=F+1:LOCATE25,0:PRINTF:IFFMOD10=0THEN
H=H+1:GOTO3
5 IFE=42THENH=H-1:LOCATEH+13,22:PRINT" "
:IFH=0THEN7
6 PUTSPRITE0,(A*8,B*8),15,0:GOTO4
7 LOCATE10,10:PRINT"  GAME OVER  ":IFK<F
THENK=F
8 IFSTRIG(0)=0THEN8ELSE2
```



⬆こういうお金を取るコツは、まずピッタリ横に近づいて、ピッと飛びあがったところで右へ移ればいいのだが、イガイガに気をつけて



⬆ほら、成功。次に動く場所を考えているあいだは、そこでポンポンとんだままになっていたほうがいいみたい。うーん、でも苦しいな

ポシェット裏面場

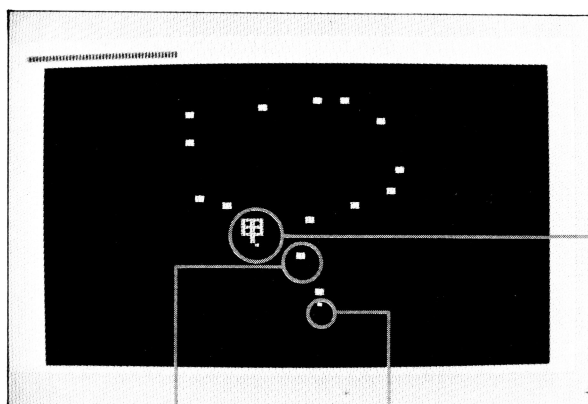
〈ゆみちゃんにないしょ話〉ゆみちゃんは、美人なのか？　それともかわいいのか？　どちらだっ!?（京都府・仲野靖浩クン）☆こーゆー選択は実にいいですなあ。あなたの想像におまかせします。ハイ……☆

〈ゆみちゃんにないしょ話〉僕は指の骨にひびが入ってギプスをはめているのにパソコンを打ったら、1度に4つのキーがおせるのです。（山口県・和太宏爾クン）☆ぶっとい指で打っているところを想像するだけでおかしい。笑っちゃってごめん。おだいじに。

●夏だ！ 力だ！ でもなぜか、ハエタタキだ！ 50秒間、逃げまわれ!!

恐怖の50秒

FOR MSX(8K)



たけちゃん特製の、力をいじめるハエタタキ。もちろん、不良品なので50秒しか動かない

これが私のフンである。どういうわけか、私よりも大きいという不思議なフンだ。おおむね、私の4倍もあろうかと思われる

フンのフンのようだが、これが私こと力である。いわゆるカーソルキーで動く

BY Beta.K

大阪府に住んでるふつうの中2なんだけど今回は3本も採用されたBeta.K



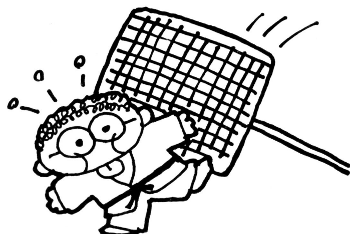
ワーイオ!! 連続登場のBeta Kでっす。それにしてもMSXはなんで、40×24行で1行255文字以内なんだ!! マトモなプログラムが作れんではないか！ 私のせいでは、決して……本当に……多分ない！ ところで、テクポリの原稿用紙やレポートは販売してないんですか？

■変数リスト

X,Y……力の座標
V,W……力の移動用
N,M……ハエタタキの座標
S……カーソル入力用
I……カウント

■プログラムの説明

10 初期設定
20 力、時間の棒グラフ、ハエタタキの表示
25 ふんの表示
30 ゲームオーバー処理
40 クリアしたときの処理
50 リプレイ処理



●カンがいいハエタタキvs力

私は力だ。カーソルキーで飛びまわる。そこへ引退寸前の工作班班長たけちゃんの手によって、自動ハエタタキが発明され、なぜか私を追ってきた。力とハエをまちがえるなっつーの！

しかも、たけちゃんらしいことにこれは50秒で動かなくなってしまう。つまり、50秒間逃げまわっていればいいのだ……。ところが、私は最近、寝びえのためにおなかをこわし、やたらにフンをしてしまう。このフンにぶつかると私は死んでしまうのだった……。

というわけで、逃げまわるゲームなわけですが、加速度がついておもしろい。リプレイはスペースキー。

```
10 SCREEN0:WIDTH40:SCREEN3,1:COLOR15,10:
OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:CLS:LINE(16,16)-
(240,186),1,BF:FORI=14336TOI+8:READA$:VP
OKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=1TO8:READV,W
:V(I)=V*2-2:W(I)=W*2-2:NEXT:X=99:Y=X:FOR
I=0TO500:S=STICK(0):V=V+V(S):W=W+W(S)
20 X=X+V:Y=Y+W:V=V*.9:W=W*.9:PUTSPRITE1,
(X,Y),15:LINE(8,8)-(I¥2+8,8),4:LINE-(255
,8),10:N=N+SGN(X-N)*((I¥100)+.5):M=M+SGN
(Y-M)*((I¥100)+.5):PUTSPRITE0,(N,M),3
25 IFIMOD10=0THENPSET(X,Y),10:BEEP
30 IFABS(N-X+4)<5ANDABS(M-Y+4)<5ORPOINT(
X,Y)<>1ANDIMOD10>4THEN:PSET(0,20):PRINT#
1,"GAMEOVER":PSET(0,60):PRINT#1,"TIME";I
:FORI=0TO2:BEEP:PUTSPRITE1,(X+RND(1)*7-3
,Y+RND(1)*7-3),8:GOTO50:DATAf8,a8,f8,a8,
f8,20,20,10,80,1,0,2,0,2,1,2,2,1,2
40 NEXT:PSET(8,20):PRINT#1,"GAME END":P=
3.14159:PLAY"O5S9M500L8CEGDFACEGDFAGFEGF
DC":FORI=P*-.5TOP*1.5STEPP/10:X=128+43*S
IN(I):Y=96-43*COS(I):PUTSPRITE1,(X,Y),15
:NEXT:FORI=96TO-10STEP-1:PUTSPRITE1,(85,
I),15:NEXT:FORI=0TO2:DATA0,2,0,1,0,0
50 I=0:IFSTRIG(0)THENRUNELSENEXT
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんにないしょ話〉ログラムオシェットは絵ばっかりなので、絵のへたな僕では会員になれないから、絵以外でも会員になれるようにしてください。（千葉県・さすらい歩く孤独がきらいだ）☆**絵だけじゃないから安心しておてまみ送ってきてね。**

〈ゆみちゃんにないしょ話〉アンケート②の「1万円以内ならいくらでも……」と「合計が1万円以上の場合……」は矛盾していると思う。辞書を引いてみてください。(北海道・阿尾充紀クン) ☆**ごもっともでございやす。さっそくなおしました。**☆

●1画面横スクロールのカーレースゲーム。はやくてムズくて思わずエキサイトしてしまう。

CAUTION
コーション

FOR MSX(8K)

●倍速モードは編集部のおまけ

ごらんのとおりのカーレース。左端の車がキミの車で、カーソルキーで上下に動かし、右から次々にやってくる隕石（なぜか隕石！）をよけていくのだ。でも、よけるたびに少しずつ右のほうへ車が進んでいくのでどんどんむずかしくなっていくのだ。

たまに、自分と同じ形をした車がやってくる。これは、カーレースの相手だと思えばいい。まちがっても、ドッキング しようなどと思わないように。あたれば、クラッシュ！ ゲームオーバーだ。

さらに、スペースキーを押しているとそのあいだだけ自分の移動速度が2倍になる。これは編集部のオマケです。

■変数リスト
S……スコア
H……ハイスコア
C……移動用
W……カーソルキー入力用
B,A……自分の座標
X,YとE,F……隕石の座標

■プログラムの説明
1〜 5 初期設定
6 自分の移動
7〜 8 隕石の移動
9〜 10 ゲームオーバー処理

■というわけだ

RUNさせたとたんにわかる、この画面は明らかに佐藤昌樹のものだ。うーむ、なかなか判定がきびしい。ちくしょう、なかなか200点をこえられないじゃねーか……と遊んでいて、ふと背筋に眠気を感じふりかえると、やはりあっちゃんがたたずんでいるのだった。さて、そこへ現れたのがでぶ大先生。画面を見るなり、「な……なんだ、この移動のおそさは！」。キーボードを私からうばいさると、6行のC＝C＊4のあとに＊(1−STRIG(0))をつけ加えたのだった。

でぶ「ふふふ、これで、スペースキーをおしながらカーソルキーを操作すれば、倍速で移動するのだ」

そのとき、FM-7でプログラミングしていた「指先の魔術師」滝本先生が、「どれ」と腰を上げた。ギャラリーがみつめる中、しばらくするとハイスコアは539点を示していたのだった。では、倍速モードつきのこのゲーム、心ゆくまでお楽しみください。（よっちゃん）

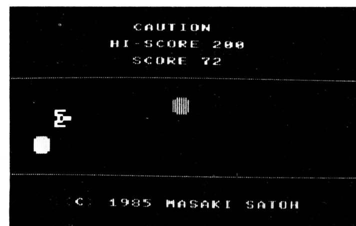
BY 佐藤昌樹

と〜てもカンタンな四則計算のプログラムを作ってエラーを出してしまった佐藤昌樹

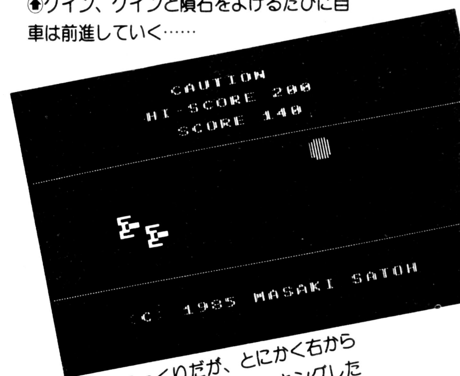


このまえ学校の実習でPC-8001の四則計算をやったんだぜい！ 思わずカンタンで爆笑してエラーを出したのはなにをかくそうこの私です。どうでもいいことですが、先生、タイピングは両手でやりましょう、両手で。追伸、モビルスーツのスクロールC.G.がきたら、それは宮崎強少年の作品です。没にすれば喜ぶでしょう。

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,1:FORI=&H180TO&H2D7:
VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT:H=200
2 COLOR7,1,1:WIDTH32:KEY OFF:SPRITE$(1)=
"<~~~~~~<":SPRITE$(2)=SPRITE$(1)
3 CLS:SPRITE$(0)="x@p..p@x":F=193:C=0:LO
CATE5,20:PRINT"(C) 1985 MASAKI SATOH"
4 SPRITEON:FORI=0TO32:LOCATEI,6:PRINT"—"
:LOCATEI,17:PRINT"—":NEXT:A=80:S=0:B=19
5 LOCATE11,0:PRINT"CAUTION":LOCATE11,4:P
RINT"SCORE":LOCATE9,2:PRINT"HI-SCORE";H:
X=240:Y=RND(1)*70+50:B=B+3:PLAY"O6B64":L
=9:IFS>99THENSPRITE$(1)=SPRITE$(0):L=15
6 PUTSPRITE0,(B,A),15:W=STICK(0):C=(W=1)
-(W=5):C=C*4*(1-STRIG(0)):IFA+C<50ORA+C>
122THEN9
7 S=S+1:LOCATE16,4:PRINT S:IFX=128THENE=
240:F=RND(1)*70+50ELSEONSPRITEGOSUB9
8 PUTSPRITE1,(X,Y),L:E=E-14:PUTSPRITE2,(
E,F),8:X=X-14:A=A+C:IFX<0THEN5ELSE6
9 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,193):NEXT:LOCA
TE10,9:PRINT"GAME OVER":IFS>HTHENH=S
10 LOCATE8,14:PRINT"PUSH [SPC] KEY!":T=S
TRIG(0):IFTTHENSPRITEOFF:GOTO2ELSE10
```



⬆グイン、グインと隕石をよけるたびに自車は前進していく……



⬆自分そっくりだが、とにかく右からやってくるのは敵だ。ドッキングしたって、合体なんかしないので注意！

ポシェット裏面場

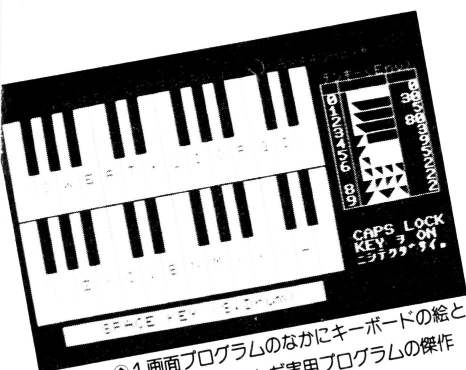
〈ゆみちゃんにないしょ話〉成績が下がったので、パソコンをとりあげられてしまいました。どうすればいいか、よい方法を教えてちょ。（青森県・野呂浩一クン）☆かんたんじゃん。成績上げればいいのだ！ と言ったけど、なかなかうまくいかないんだな、これが。

〈ゆみちゃんにないしょ話〉なんで編集部に入ったのですか？（愛知県・近藤清治クン）☆ずばり、きつねにつままれたわけなんです。それで、ずりっずりっと、のめりこんでいくみたいですね。

●わーい！　たった1画面のプログラムを打ちこんだだけで電子オルガンになっちゃった

ORGAN（オルガン）

FOR X1シリーズ(Hu-BASIC)



⇧1画面プログラムのなかにキーボードの絵と音楽機能を盛りこんだ実用プログラムの操作

●ちょっとした実用プログラム

なんとなくさびしい夕暮れどきなんかにピッタリのX1版電子オルガンのプログラムだ。

画面はキーボードになっていて、それぞれの鍵盤についている文字のキーを押すと、その音が出る仕組み。ただし、必ずCAPS LOCKをしておくこと。また、テンキーで10個の違った音色を選べるようにもなっていて、スペースキーをたたくとパーカッションになる。ただし、和音は出せないけどね。

BY KURAMUSHI

はじめて投稿して採用された19歳は友だちにおこらされてしまいそう……

このプログラムは同じPSGを使っているパソコンならかんたんに移植できるでしょう。たとえばFM-7など。ぼくはX1を買ってちょうど1年、今回はじめて投稿しました。採用されたので友だちにおこらされそうです。




```
10 INIT:CLS 4:WIDTH 40:CLICK OFF:DEFINT A-Z:V=15:J=1:S2=0:K=-9:DIM L(51),H(51):S
OUND 2,0:SOUND 3,9:SOUND 6,10:SOUND 7,62:SOUND 11,0:READ F$:FOR I=0 TO 51 L(I)=V
AL("&H"+MID$(F$,J,2)):H(I)=VAL("&H"+MID$(F$,J+2,1)):J=J+3:NEXT
20 LINE(4,24)-(228,168),PSET,7,BF:LINE(21,173)-(211,186),PSET,6,BF:LINE(0,96)-(3
19,96),PSET,0:FOR I=20 TO 212 STEP16 LINE(I,24)-(I,168),PSET,0,BF:NEXT:FOR I=1 T
O 10 READ X:LINE(X,24)-(X+8,64),PSET,0,BF:LINE(X,96)-(X+8,134),PSET,0,BF:NEXT
30 FOR I=1 TO12 READ X,Y,C,M$:COLOR C:LOCATE X,Y:PRINT M$:NEXT:FOR I=1 TO4 READ
X,Y:LINE(X,39)-(X,128),PSET,5:LINE(237,Y)-(312,Y),PSET,5:NEXT:COLOR7:FOR I=0 TO9
 READ Q(I),P(I),EP$:LOCATE29,I+6:PRINT I;:PRINT EP$;:PRINT USING"###";Q(I):NEXT
40 LINE(238,142)-(312,168),PSET,1,B:COLOR 2:LOCATE 30,6:PRINT"0"
50 IF K=ASC(INKEY$(0))-44 THEN 50 ELSE SOUND 7,62:SOUND 9,0:SOUND 12,Q(S)
60 K=ASC(INKEY$(0))-44:IF INKEY$(2)="7" THEN 100 ELSE IF K=-12 THEN 90
70 IF K<0 OR K>51 THEN SOUND 8,0:GOTO 60
80 SOUND 0,L(K):SOUND 1,H(K):SOUND8,V:IF V<>16 THEN 60 ELSE SOUND13,P(S):GOTO50
90 SOUND 7,45:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 12,12:SOUND 13,0:GOTO50
100 S=K-4:COLOR7:LOCATE29,S2+6:PRINTS2:COLOR2:IF S>0AND S<10 THENV=16:SOUND12,Q(
S):LOCATE29,S+6:PRINTS:S2=S:GOTO60 ELSE S=0:S2=0:V=15:LOCATE29,6:PRINT S:GOTO60
110 DATA 1C1780FD0EF08605212D10C1EF0E20C90B30A90960E20EF01C1780FD0EF07805A27B1DE
1DE1FD0C319216619F05212D10C13F16618E07F03F1EF0182D50B30AA11C1FA1BE03826B0650C907
10D50,16,32,48,80,96,128,144,160,192,208,5,2,3,*MUSIC KEYBOARD mkI (A=440Hz)*
120 DATA 2,5,2,1 2 3   5 6   8 9 0   ^ ¥,3,9,2,Q W E R T Y U I O P @ [,4,14,2,"A
 S   F G   J K L   : ]",5,18,2,"Z X C V B N M , . / _",6,22,1,SPACE KEY (S.Drum)
,30,4,4,テンキー(Env),30,5,2,n Pat.R12,30,18,7,CAPS LOCK,30,19,7,KEY ヲ ON,30,20,7
130 DATA ニシテクダサイ.,32,22,2,by K.K,237,39,250,47,288,128,312,200,0,0,█████,30,0,◣_
__,5,0,◣____,80,0,◣____,3,4,◢____,9,13,◢████,5,11,◣████,2,8,◣◣◣◣,2,12,◢◢◢◢,2,14,▲▲
```

■変数リスト

L.H……PSGのレジスタ、0、1 に代入するデータ

Q.P……PSGのレジスタ、12、13に代入するデータ

X.Y……テキスト表示用座標

C……テキスト表示の色コード

K……L.Hの添え字

S……P.Qの添え字

V……PSGレジスタ、8の値

■プログラムの説明

10	初期設定
20～40	画面表示・データ読みこみ
50	同一のキーを押している場合は、このキーにとどまる。キーを放すと、レジスタの値を元にもどす
60～70	キー入力。テンキー、スペースキーが押されたか判定
80	Vが16でなければ音を出し、16ならばレジスタ13に値を入れて50行へ
90	各レジスタへスネアドラム用の値を入れる
100	テンキー入力によるエンベロープ、表示処理
110	画面表示用データ
120	メッセージデータ
130	メッセージ、表示、エンベロープデータ

■チェックポイント

130行のデータの中で、エンベロープパターンキャラクタの前2つの数値が、それぞれPSGレジスタの12、13番の値にあたるので、ここを書き換えると、各エンベロープを変化させることができます。

■参考

ナツメ社「FM-7 プログラム入門」のP.166のピストルの発射音

アスキー「ログイン9月号」P.114のレジスタ　音階対応表

KORG「Tuning trainer MODEL WT-10A」

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉やけ酒まけて？　まけた店主がポーカーまけて、かけたテレビで掛布がこけて、ピッチャー思わずカーブをかけて、かけたボールをバッターよけて、よけたボールをキャッチャーうけて、うけた左手かわがむけて、むけた左手、骨がかけて、かけた保険で病院いけた。あー全部書けた。（神奈川県・大久保昌彦クン）☆なんだ、なんだってな感じにドバーッとならべてくれましたねェ。これはなかなか考えたと思われるので4カラグラム。☆

●カンがさえてりゃ、一発で成功！　おじさんのシラガはどこにある!?

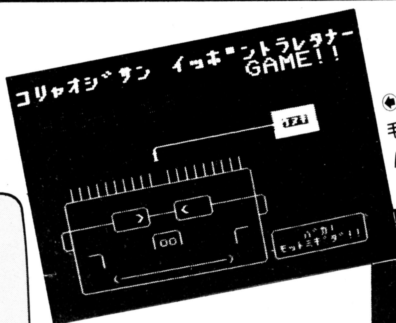
こりゃおじさん

1本とられたなぁ GAME(ゲーム)

FOR X1シリーズ(Hu-BASIC)

●おじさんをおこらせないように！

おじさんの頭のなかには１本シラガがはえています。でも、Ｘ１のディスプレイでは、線が白くうつって見えるので、どれがシラガだかわかりません。

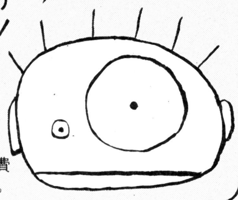


🡄まちがって別の毛を抜くとおじさんがおこる。でもアドバイスもある

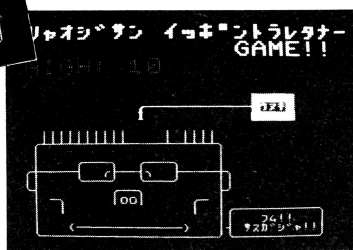
BY さかたこういちくん

千葉の高校２年生。制作費17億円というのはもちろんウソ！

こんにちは、雑誌にのるのは２回目です。まさかこんなはき気をもよおすGAMEがのるとは夢にも少しは思ったけどほとんど思わなかった。でも制作費に17億円もかけたんですよ。



というわけで、カーソルキーで左右に毛ヌキを動かしてスペースキーでシラガを抜いていくゲーム。１本取れれば面クリア。制限回数のうちに取れなければゲームオーバー。



🡅みごと抜きとると、おじさんがほめてくれて、面クリア。だんだんシビアになる

```
1 WIDTH0:INIT:DIMA$(12):INPUT"ジョイスティックヲ ツカイマスカ(Y/N)";A$:IFA$="Y"THENJ=1ELSEJ=0
2 PLAY"O7C0DE":H=10:FORI=1TO12:READA$:A$(I)=A$:NEXTI:DATA"  |||||||||||||||||||||
"," ┌┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┐","  |                              |","  |       ┌──┐  ┌──┐       |"
3 DATA" ┌┼───┤   o├──┤o   ├───┼┐":TEMPO 300:PLAY"R9":CLS:CLICKOFF:COLOR7:CSIZE3:P
RINT#0"コリャオシ゛サン イッポ゜ントラレタナー":LOCATE26,2:COLOR6:PRINT#0"GAME!!":TI=10:X=23:S=TI
4 LOCATE2,4:COLOR2:PRINT#0"HIGH:";H:LOCATE20,4:COLOR1:PRINT#0"TIME:";TI
5 DATA||     └──┘  └──┘      ||,┤          ┌──┐           ├,"  | ┐       |oo|       ┌ |
","  |  |               |  |┌───────────┐","  |                  ||   By      |"
6 FORI=1TO12:LOCATE2,11+I:COLOR5:PRINTA$(I):NEXTI:LOCATE28,8:COLOR7:PRINT"█████"
:LOCATE23,9:PRINT"──────█ケヌキ█":LOCATE28,10:PRINT"█████":KE=INT(RND(TIME/2)*20+1)
7 COLOR7:T=STICK(J):R=STRIG(J):LOCATEX-1,9:PRINT" ┌─":LOCATEX-1,10:PRINT" A "
8 DATA" |   (────────────)    |┤サカタ コウイチクン|":IFR=-1THEN11ELSEIFT<>4ANDT<>6THEN7
9 IFT=6THENPLAY"O7C1"ELSEPLAY"O3C1":IFX<5THEN7ELSEX=X-1:GOTO7
10 DATA"  └──────────────┘ └──────────┘":IFX>22THEN7ELSEX=X+1:GOTO7
11 PLAY"O2C1":LOCATEX,10:PRINT"|":LOCATEX,11:PRINT"A":PLAY"O3E2":LOCATEX,11:PRIN
T"|":LOCATEX,12:PRINT"I":LOCATEX,13:COLOR5:PRINT"─":COLOR7:PLAY"O8E2"
12 LOCATEX,12:PRINT" ":PLAY"E2":LOCATEX,11:PRINT"I":PLAY"E2":LOCATEX,11:PRINT" "
:LOCATEX,10:PRINT"I":COLOR5:IFX-3=KE THEN16ELSEIF X-3>KE THEN 13ELSE14
13 LOCATE29,21:PRINT"アホ!!":LOCATE26,22:PRINT"モットヒダ゛リダ゛!":LOCATE11,16:GOTO15
14 LOCATE29,21:PRINT"バ゛カ!":LOCATE26,22:PRINT"モットミギ゛ダ゛!!":LOCATE11,16:GOTO15
15 PRINT">├──┤<":PLAY"O2C4":LOCATE11,16:PRINT"o├──┤o":S=S-1:IFS<>0THEN7ELSELOCAT
E26,22:PRINT" モウオワリダ゛!":LOCATE11,16:PRINT"X├──┤X":PLAY"O4G0F1E2D3C4R9":CLS:LOCAT
E8,10:COLOR3:PRINT#0"GAME OVER!":IF TI<H THEN H=TI:GOTO3:ELSE3
16 LOCATE11,16:PRINT"┌├──┤┐":LOCATE29,21:PRINT"フム!!":LOCATE26,22:PRINT" サスガ゛シ゛ャ!
!":PLAY"O4C3D0E0F4R9":TI=TI-1:S=TI:IF TI=0 THENLOCATE11,16:S=1:GOTO15:ELSE4
```

■変数リスト

A$( )……画面データ
H……ハイスコア
TI……回数
S……回数制限
X……毛抜きX座標
KE……抜く毛の座標
T……スティック入力
R……トリガー入力

■プログラムの説明

1	初期設定、キーボードかジョイスティックか?
2	画面データ読みこみ、画面データ
3	画面データ、初期設定、タイトル表示
4	スコア表示
5	画面データ
6～7	毛抜き機表示、キー入力
8	画面データ、キー入力判定
9～110	キー入力処理、画面データ
11～12	毛抜き表示、判定
13～14	セリフ表示
15～14	ゲームオーバー判定処理
16	クリア処理

■チェックポイント

グワハハ　　　　（バンブ）

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉子「ねえお母さん、ハム買って」親「おまえお母さんにはむかう気かい（ハム買う気かい）」（神奈川県・佐々木和也クン）☆12才の作品。2カラグラムだよ～ん。☆

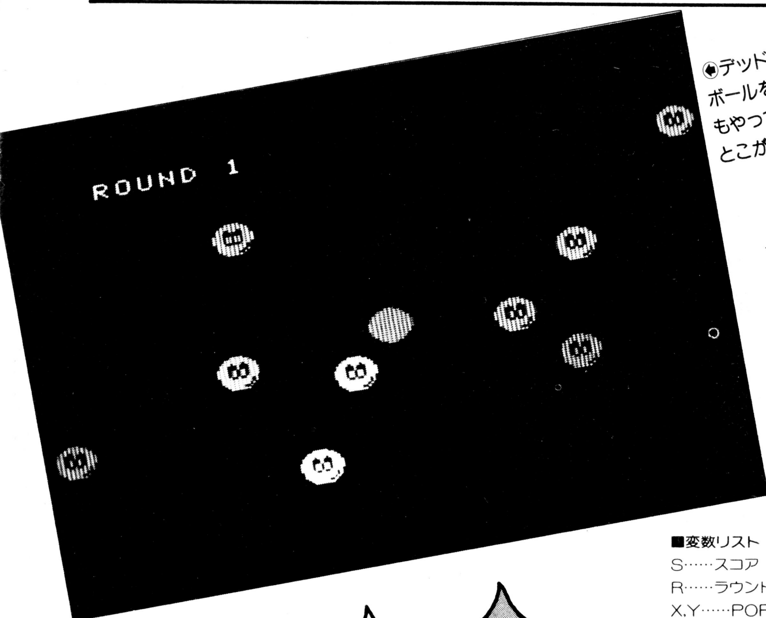
〈ウニウニ会話シリーズ〉A「何の勉強してるの」B「歴史だよ」A「あーヒストリーね」B「それはカリカリおこる人」A「それはヒステリー」B「それはおそろしいこと」A「えっ!?」B「ミステリー」（愛知県・春山誠クン）☆これは4カラグラムだ。☆

●ポピーのコピーがいっぱい！　ポピーでコピーをコピーにポピーが絵をかいたってか！

POPY'S COPY

ポピーズ　コピー

FOR M5シリーズ(BASIC-G)



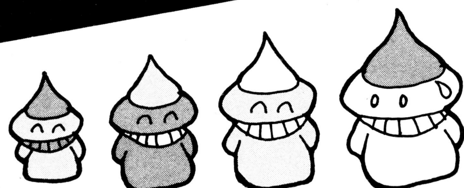
◀デッド・コピーがやだ。赤いボールを取りさえすればこいつもやっつけられるので、ここんとこが勝負の決め手だね

BY I.F.

微積はわからず古文のテストは最低で不安におののく東京の高3



はじめまして、I.F.です。あっ、大三元字一色つもっちゃったあ。わりーなー。あっ、それ、ポン！ それもポン！ と学校生活の一部でした。



■変数リスト

- S……スコア
- R……ラウンド
- X,Y……POPYの座標
- M……スプライトのカラーコード
- N……スプライトの衝突
- T……ボールをとったか
- P……回収したコピーの数
- K……キー入力
- H……コピー移動用

■プログラムの説明

1〜 4	初期設定
5〜 6	キー入力処理・POPY移動
7	POPY表示・マゼンダボールの表示
8	コピー移動処理
9	スプライト衝突判定
10	面クリア
11	ゲームオーバー処理
12	リプレイ処理
13	スプライト衝突処理

●難しいのはデッドコピーの回収

高性能ロボット・ポピー。しかし、ポピーのコピーがたくさん市場に出まわりはじめた。そこで、ポピー（白いロボット）はその他のコピー（いろんな色）を体当たりでこわしていくことにしたのだった。カーソルキーで、ポピーを上下左右に動かして、ポピーのコピーをどんどん破壊、回収していこう。ところが！ 赤いコピーだけは、別名デッド・コピーといわれるこわいやつ。そのまま体あたりしただけでは逆にポピーがやられてしまう。ときどき現れるマゼンダ・ボール（赤いボール）を取ってからデッドボールに立ち向かおう。リプレイは、1〜4のキー。

```
1 Print "RL":mag 2:for I=0 to 3:read A$:
stchr A$ to I:next:S=0:R=1:scod 10,252
2 scol 10,13:O=240:data 00030f1f3d38787b
,7b7b3c3f3f1f0f07,00e0f8fcde8e8f6f
3 for I=0 to 8:scod I,0:scol I,rnd(10)+2
:next:scol 0,15:Print "L    ROUND";R:X=1
5:Y=20:A=0:T=0:console 0:for I=1 to 8
4 loc I to I*24,I:next:P=0:sleep 2:D=(R>
3):Play "l32s1":loc 0 to X*8,Y*8
5 K=inkey(0):X=X+(K=55)*(X<30)-(K=54)*(X
>0):C=rnd(1)*D:H=H+1:if H>9 then H=1
6 Y=Y+(K=46)*(Y<22)-(K=51)*(Y>0)
7 move 0 to X*8,Y*8:N=coinc(0):if rnd(60
)=0 or A mod 6=1 then loc 10 to 120,80
8 move H to rnd(O),rnd(191),C+2
9  if N>0 then M=sprite(N,3):erase N:if(
M=6)+(M=8)then goto 11 else goto 13
10 if P=8 then R=R+1:goto 3 else goto 5
11 if T=1 then S=S+50:T=0:P=P+1:play "cd
ego6co5":goto 5 else Print cursor(10,9);
"SCORE";S:data 6f6f9efafaf4c8f0
12 if asw(0)then run else goto 12
13 if N=10 then T=1:goto 10 else S=S+10:
P=P+1:A=A+M:play "ce":goto 10 BY I.F.
```

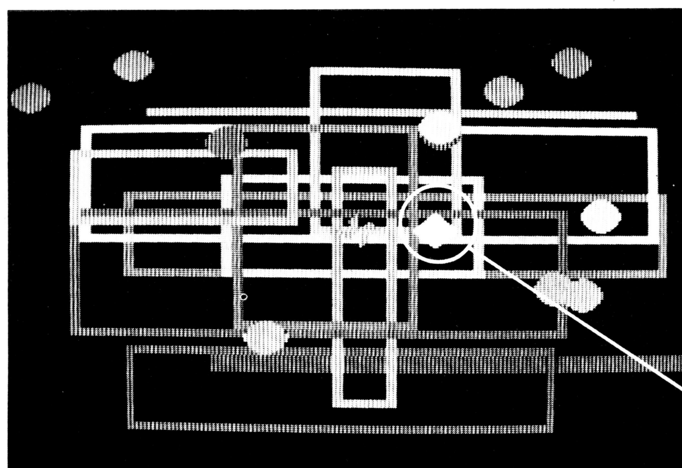
ポシェット裏面場

〈クイズ・この人は誰だ！〉ヒマなので、これから、編集室にいる何人かの人の特徴をあげます。それを読んで、誰のことかをあてる超ウチワクイズ!! もし、全部あたった人がいたら、その人は、テクノポリスとは、ツーといえばカー、山といえば川のなかなので、なかまはずれにします。……さあキミは何人の正体を見破ることができるかな？ （できるわけない!?）こたえは、まとめて最後のほうにあります。全問解いたら、さがしてください。では健闘を祈る……。

●なんとなくきれいな画面でメルヘンタッチのゲームかなと思ったら……

はんぐりーあんぐり

FOR M5シリーズ(BASIC-G)



◉これがキミ、つまり小林くん。ダイヤモンドの角が線上につかないと進めない

⬆いつかある日、NHKの『おかあさんといっしょ』のあいまに見た、ピコピコ鳴ってる不思議なアニメを思い出してしまう、メルヘンの画面

BY CARROT



岩手県の高校3年生。思わず郵便屋さんを拝んだそうです(ウソ)

あ、頭がいたい! そうです。みなさんもお気づきのように今は第1期末考査中なのでございます。んでもって、今日も早く帰宅したら、「速達でーす」とおっさんがやってきたのです。封筒を見た瞬間、そのおっさんの背後に後光がさし、神様に見えたことはいうまでもありません。

■変数リスト

S……スコア
X,Y……中村君の座標用
A,B……中村君の移動方向決定用
E,F……道の座標用
C,D……道の移動方向決定用
Z……道をのばせる回数

■プログラムの説明

1	初期設定
2～4	画面設定
5	キー入力・小林君移動
6	小林君表示・おむすびをとったかの判定
7～8	道の表示処理
9	中村君移動処理
10	中村君につかまったかの判定
11～12	ゲームオーバー
13	面クリア




```
1 Print "UQ":Z=15:on error gosub $E:Play
 "t255o4v15o6ccdeac"
2 Print "U":erase:mag 2:ginit:Q=0:scol 1
,7:for I=3 to 13:fcol rnd(12)+2
3 box rnd(60)+3,rnd(47),rnd(60)+3,rnd(47
):scod I,&FC:scol I,rnd(12)+2:loc I to r
nd(240),rnd(176):next:X=32:Y=24
4 loc 1 to 0,0:scod 0,&EC:scod 1,152
5 K=inkey(0):A=(K=54)-(K=55):B=(K=51)-(K
=46):if Point(X+A,Y+B)>0 then gosub $W
6 loc 0 to X*4-6,Y*4-6:if coinc(0)>2 the
n erase coinc(0):Print "G";:Q=Q+1:S=S+rn
d(5)*10:if Q>10 then goto 13
7 if(inkey(1)=4)*(G=0)then C=A:D=B:E=X:F
=Y:Z=Z-1:G=20:if Z=0 then goto 11
8 if G>0 then fcol rnd(12)+2:Plot E,F:E=
E+C:F=F+D:G=G-1:E=E-(E<3)
9 if status(1)=0 then move 1 to#0,3
10 scol 0,Z:if coinc(0)<>1 then goto 5
11 Play "o3cd":Print "VTL↓↓↓↓↓↓UG A M E
O V E RWIscore";S:$W:X=X+A:Y=Y+B:return
12 if inkey(1)=1 then run else goto 12
13 Print "VTL↓↓→→→→→SCORE" S:Play "bc8d8
c8e8c8d8c8":sleep 20,5:goto 2:$E:resume
```

●中村くんはキライ! でも腹へった

キミは、ダイヤモンドの形をした小林くん。色のついた線の上だけをカーソルキーで移動できる。そうして、まるいおにぎりを取って手ばやく朝食兼昼食をすませようとしているのだけど……。いやなことに大キライな中村くん(風車みたいなヤツ)が向こうからやってきた。この中村くんにつかまらないように、おにぎりを残らず食べてしまおう。

やばくなったら「道はのびるんだ!」の術が15回まで使える。道のないところでは、SHIFT+カーソルキーで道を作りながら進めるってわけ。

リプレイは、CTRLキー。

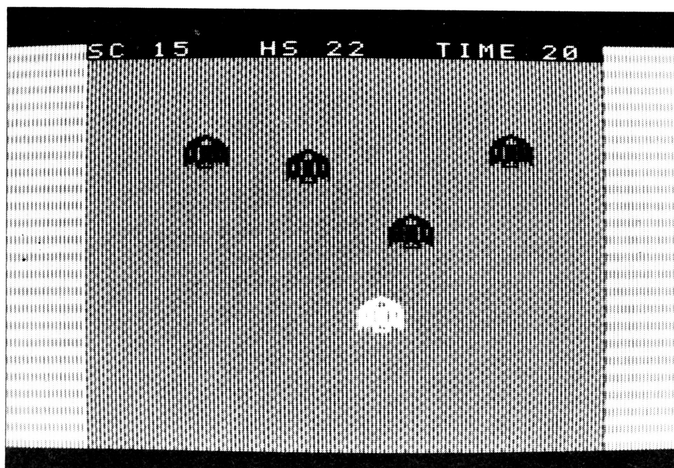
ポシェット裏面場

〈クイズ・この人は誰だ!〉下宿はある。しかしあるだけで、めったに帰らない。もしかするとかびとほこりがじゅうたんと化しているかもしれない。なにしろ彼は、ふとんで寝たという記憶が消えている。1日平均2時間という睡眠時間に"慣れ"を覚えてしまったらしい。そして、まわりの人間には、「彼のことをおもえば、オレにはまだまだ自由がある。がんばろう!」という勇気と希望をあたえる、つまり、みんなのささえとなっているわけだ。ねっ、先生!! 1 こたえ( )

●黒いファイターが集団でいじめにかかってくる！　エキサイティング・カーレース

ライセンス

FOR M5シリーズ(BASIC-G)



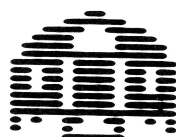
BY 高橋幸一＆つかさ

兄が作りはじめたプログラムに弟が乱入して作りあげてしまった！



兄・幸一「最初私がこのゲームを作っていたのですが、弟と隣のX1ユーザーが乱入。ク、クーデターが」　弟・つかさ「私はけっしてファミコンに転身したのではなく、大作の疲れをいやしていただけです」

◀アクセルもブレーキもあるカーレース。これで1画面！



●1分間に何台追い抜けるか!?

キミは、白いレースカーに乗ったレーシングチームのテスト生。今回は、本番まえのテスト走行だ。

しかし、黒いレースカーに乗ったいじわるなファイターたちがジグザグ運転でジャマばかりしてくる。もちろんあたってしまったらクラッシュ。

左右移動をカーソルキーで行いつつ［CTRL］キーのアクセル、［SHIFT］キーのブレーキを駆使してなるべく多くのファイターを抜いてくれ。制限時間は1分間。キャラクタのできも、ゲーム全体の構成もなかなかの傑作だ。

ゲームスタート、リプレイとも、［1］～［4］のキーを押そう。

```
1 Print "■":stchr "01071e3c7c7ffbdbdbdbf
bfbffa6840780e0783c3efedfdbdbdbdfdfff652
1e0" to 0:on coinc gosub 11:M=1:cls 146
2 for I=0 to 4:scod I,0:scol I,1:next:co
nsole 0:view 4,0,27,23:cls 224:mag 2
3 erase 1,2,3,4:color 224,69:color 146,1
37:if inP(49)<1 then goto 3
4 cls 224:S=0:D=-2:scol 0,15:X=11:Y=144:
loc 0 to X*8,Y:sg 3,,0:coinc on:Play "t8
0s1o5999o6c":sleeP 3,60:Poke &7043,0
5 K=inkey(0):X=X+(K=54)-(K=55):L=inkey(1
):D=D+(L=4)-(L=1):color 146,137+N*15
6 T=Peek(&7043):N=1-N:if H<S then H=S el
se Print "■SC";S;tab(8);"HS";H;tab(16);"
TIME";T;:if T>59 then goto 10
7 X=X+(X>22)-(X<0):D=D+(D>14)-(D<-8):loc
 0 to X*8,Y-T:M=-M:P=Post(1,4)
8 color 224,69+N*15:if P>0 and(D/2)<>0 a
nd rnd(9)>2 then S=S+sgn(D/2):loc P to 4
4*(P-1)+16+rnd(20),96-sgn(D/2)*96
9 for V=1 to 4:move V in V steP M,D/2,1:
sg 2,105-D*4,0:sg 3,7,10:next:goto 5
10 Print cursor(8,9);"GOAL→IN!":goto 3
11 coinc off:scol 0,8:sg 3,6,15:return 3
```

■変数リスト
S……スコア
H……ハイスコア
X,Y……自機座標
D……スピード
T……タイム
N……色変換用

■プログラムの説明

1　GⅡモード指定・キャラクタをスプライト番号0～3にセット・画面設定
2　敵の色とスプライト番号セット
3　画面の色をセット・ゲームスタート
4　各変数の初期化・コインク割り込み開始・スタート音発生
5　キー入力処理・X方向移動・スピード変化
6　スコア・ハイスコア・タイムの表示・タイムオーバー処理
7　自機のX座標のはみだし禁止処理・スピードの制限処理・自機表示
8　色変換・敵表示・スコア加算
9　敵をMOVE命令で移動させる
10　ゴールインのときの表示
11　自機が敵と衝突したときの処理・爆音発生

■作者の使用テクニック

その1　疑似スクロール。背景の色を変化させ、スクロールしているように見せる。
その2　常時MOVE。MOVE命令は一度指定すれば直進するが、それをメインルーチンで、常に左右どちらかに曲げるようにする。
その3　衝突処理。敵同士は、衝突しないようにしてあるので、スプライトが重なっているときは、自機と敵の衝突と判断できる。



〈ライセンス〉カーレースものは前にもさんざんいっているように大好きです。でもスピード出しすぎで、すぐ相手に突っ込みます。ゆみは車の免許証を持ってます。（実話です）必ずといってよいほど、助手席に座った人の手に汗を握らせることができます。そして助手席の人の寿命を縮める自信があります。しかし、本人はこれでも楽しんで運転しているつもりなんだけどなぁ。ここでゆみの殺し文句「ねぇ、あたしの助手席に乗らない!?」

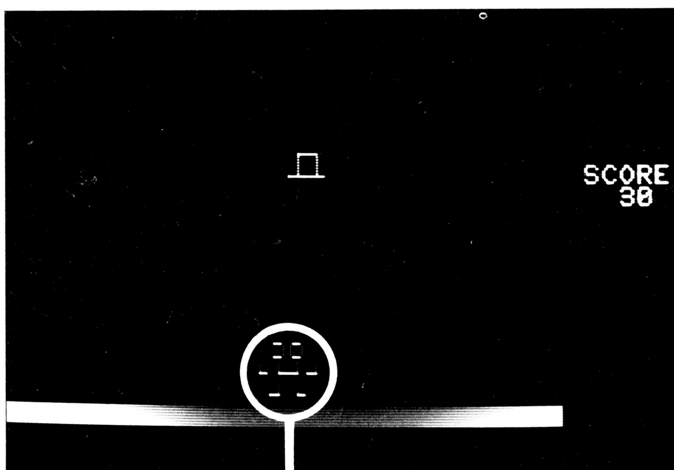
●ふらゆらっ、ゆららふらっと帽子がおちてくる！　うまくスッポリかぶれるかな？

HAT PUT ON（ハット プット オン）

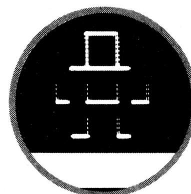
FOR MZ-700シリーズ(Hu-BASIC)MZ-1500(別売Hu-BASIC)

●空から落ちてくる帽子を頭でキャッチ！

散歩していると、キミのかぶっていたボロボロの帽子が風で飛ばされてしまった。雲の上にいた神様が上のほうから声を出してきいた。「おまえの帽子は金の帽子か銀の帽子か」キミは答える「ボクのはボロボロでした」。すると神様、「この正直者めが！ ウソもつけないようではりっぱなおとなにはなれないぞ！」といってバツとして上から落ちてくる帽子をうまく頭でキャッチするように命令されてしまった。カーソルキーで、神様のバチにたちむかおう！



⇧フラフラッと落ちてくる帽子をうまく頭でキャッチしよう。フェイントに注意



⇦スポッとうまくかぶった。はずれてしまったらゲームオーバー

BY 苅部 徹

そういうわけで、MZ-700でがんばる高1。なさけないのはキミだけじゃない！

公立高校落ちてしまった。な、なさけない。合格祝いにPC-8801mkIISRを買ってもらおうと思っていたら、私立高校の入学金に化けてしまった。だから、これからもMZ-700でがんばろうと思います。ところで、PCGを使ったプログラムは採用されないのですか？（編集部注・おもしろければ…）




```
10 DEFINTA-Z:COLOR1,0:CLR:M$="  00  ↓←←←←←← └┘┘ ↓←←←←←←  ┘└@ ":S=0:X=10
11 CLS:COLOR 1:LOCATE1,23:PRINT STRING$(30,"■"):COLOR 7:LOCATE32,12:PRINT"SCORE"
:GOSUB 20:HX=RND*22+1:HY=0:C=INT(RND*5+1):N=1
12 V=RND(1)*5
13 IF HY>14 THEN N=0 ELSE V=V-1:HX=HX-N:IF(V<0)+(HX<1)+(HX>26)THEN N=-N:GOTO12
14 HY=HY+.5:P$=SCRN$(HX+1,HY+2,2):IF HY=18 THEN 21
15 COLOR C:LOCATEHX,HY:PRINT"     ↓←←←← ┌┐ ↓←←←← ┴┴ ";:BEEP1:BEEP0:IF P$="00" THE
N S=S+C*10:GOSUB 20:PLAY7,"+G5+F2R0+F2R0+F2R0+E5+B6":GOTO 11
16 A$=INKEY$(0):W=(A$="■")-(A$="■")
17 IF(X+W<0)+(X+W>26)THEN W=-W
18 X=X+W:COLOR 6:LOCATEX,20:PRINT M$;
19 GOTO 13
20 COLOR 7:LOCATE33,13:PRINT S;:RETURN
21 PLAY5,"-C1-F6-G4-E-D7":LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER"
22 IF INKEY$<>"" THEN 10 ELSE 22
```

■変数リスト

M$……MANのキャラクタデータ
S……スコア
X……MANのX座標
HX……HATのX座標
HY……HATのY座標
C……HATの色
N……HATの移動数
W……MANの移動方向

■プログラムの説明

10	初期設定
11	画面設定とHATの初期設定
12～14	HATの座標設定
15	HATの表示とcatchの判断
16～17	キー入力
18	MANの表示
19	13行へ戻る
20	スコア表示のサブルーチン
21～22	ゲームオーバーの処理

■チェックポイント

13行目の14の数を大きくすると難しくなります。

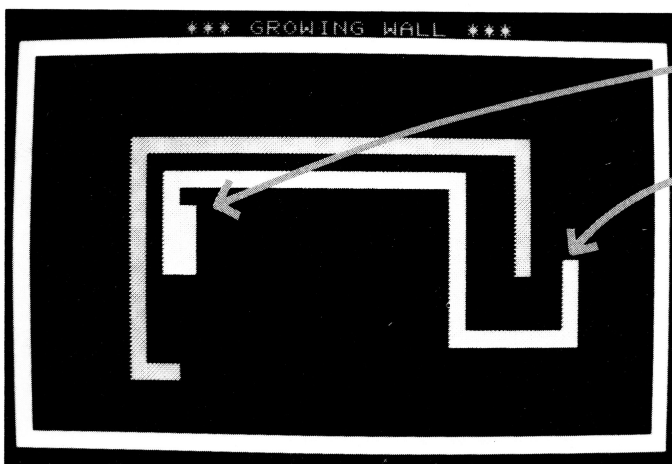


〈HAT PUT ON〉2回連続でぼうしをかぶせることができなくて、とってもくやしいから、半分意地でやり続けたら、やっとできるよーになりました。ここまでやれば、私なりに満足です。突然ですが、ゆみはぼうしが大好きです。そんなに数はもっていませんが、かぶることが好きです。パナマ帽をかぶると、ふざけた顔になります。なぜって!? 想像してみてください。アラレちゃんめがねをかけ、パナマ帽をかぶった顔を……。

●このゲーム、10年前は100円出して、ゲームセンターでやってたんだぜ！

GROWING WALL（グローイング ウォール）

FOR MZ-700シリーズ(Hu-BASIC)



⬆180度方向を変えるときは、同じ側に2回曲がらなくてはいけない。このゲームでは、進行方向に対して左右に曲がるキー設定になっている

⬆こんなふうに、なるべく相手を大きく包みこむようにして進むのが勝利の秘訣。見事なキー操作で相手を閉じこめられれば、大成功。

こういうシンプルな戦いというのは1回のめりこむと夢中になってしまうのだ。リプレイは[S]キーで。

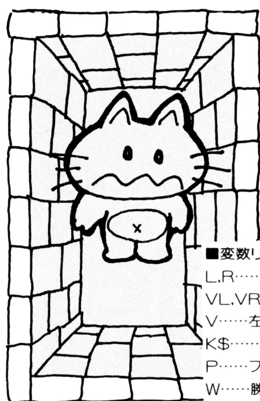
BY 渡辺高嗣 MZに触れてないわりにバンバン採用されているわびさびプログラマー



近ごろはMZに触れる時間も少なく、ここ1か月半は1Kバイト以上のプログラムは、作っていないのです。ところでジョイスティック(MZ-1X03)を使ったプログラムを送ったらのせていただけますか。
（編集部答・ジョイスティックはうちにないのでわかりません）

●2人用壁と壁の戦い

2人プレイヤー用。右のプレイヤーはカーソルキーの[←]、[→]。左のプレイヤーは[CTRL]、[SHIFT]。それぞれ、グングンと伸びていく壁の進行方向を左右に変えながら、相手や自分にぶつからないように進んでいく。長く生きのびたプレイヤーのほうに1ポイント。5ポイントを先に取ったプレイヤーの勝ち。このゲーム、10年前くらいにゲームセンターにあったけど、今じゃ1画面ゲームなんだもんね。



■変数リスト

- L,R……各プレイヤーの位置
- VL,VR……進む方向のフラグ
- V……左プレイヤーのキー入力
- K$……右プレイヤーのキー入力
- P……プレイヤーの進もうとした先
- W……勝敗の判定用
- L$,R$……サウンド
- D(n)……進む増分
- S(n)……ポイント

■プログラムの説明

10～40	初期設定
45	左プレイヤーの処理
50～60	右プレイヤーの処理
65～75	ゲームオーバー

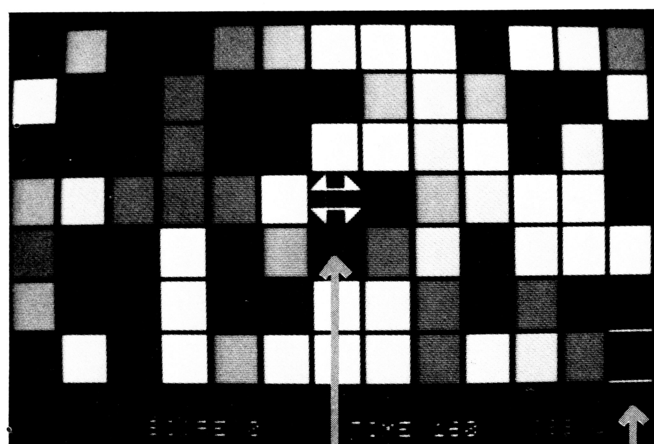
```
10 DEFINT A-Z:DEFFNM(A)=(A+V+4) MOD 4
15 FOR I=0 TO 3:READ D(I):NEXT:CONSOLE
20 L$="+A +#A+G +#G":R$="+E +F +D +#D"
25 L=&HD19A:R=&HD276:DATA -40,1,40,-1
30 COLOR3,0:PRINT"■","*** GROWING WALL ***":COLOR5:POKE2423,67:CONSOLE 1,24:CLS
35 COLOR 7:POKE2423,0:CONSOLE 2,22,1,38
40 CLS:VL=2:VR=0:PLAY7,"C5EFGCEFG+C7R0"
45 V=(PEEK(&HE000)=228)-(PEEK(&HE001)=254):VL=FNM(VL):L=L+D(VL):P=PEEK(L):POKEL,
90:POKEL+2048,38:PLAY MID$(L$,VL*3+1,3)
50 IF P W=1:GOTO 65 ELSE K$=INKEY$(0):V=(K$="■")-(K$="■"):VR=FNM(VR):R=R+D(VR)
55 P=PEEK(R):POKE R,90:POKE R+2048,21
60 PLAYMID$(R$,VR*3+1,3):IFP W=0 ELSE45
65 LOCATE11,5:PRINTMID$("LEFT RIGHT",W*5+1,5);"  PLAYER WON!":S(W)=S(W)+1:LOCATE
 17,8:PRINT S(0);"-";S(1):FOR I=0 TO 85
70 POKE &HC7C,I*3,RND*10:CALL&HC25:A=A:A=A:A=A:NEXT:BEEP:IF S(W)<5 THEN PAUSE 20
:GOTO 25 ELSE PLAY"C5-GC-GECECD-GDGE7C"
75 LOCATE 15,11:PRINT"HIT [S] KEY";:REPEAT:UNTIL INKEY$(1)="S":RUN ' BY T.W 85
```

〈GROWING WALL〉これはエイキチがプロいと言われています。MOMOとエイキチの2人でプレイしたら、8割はエイキチの勝利。エイキチは大きく成長したのです。エイキチはMOMOのことを「へたくそ」と言っていたけどMOMOは決して下手ではないのです。このゲームをあたしがやると「へたくそ」のへの字もでません。さあ、ここで問題です。どうして「へたくそ」のへの字がでてこないのでしょう？　1　上手だから　2　普通の人のレベルだから　3　下手すぎてだれも本当のことを言えないから

●異次元世界からMZ号で脱出せよ！ 7色がいりみだれるカラー迷路ゲーム！

COLOR PANIC
（カラー パニック）

FOR MZ-700シリーズ(Hu-BASIC) MZ-1500(別売Hu-BASIC)



⬆これがMZ号。数字キーで色が変わる。

⬆ここが脱出口。制限時間内にたどりつけ

⬅ステンドグラスみたいな感じのゲーム

BY 竹内 真 同学年の宮後くんの活躍でファイトが燃えあがった群馬県の中学2年生

市立第八中科学部の竹内真だぞい。なかなか画面がきれいでしょ。河内くん、ナンバー04はやりました！ 細谷先生、ご指導感謝！ MSXの鈴木英明さんのフィーリングが好きです。

いやー。て.てれるなぁ



●色が見わけられないと遊べない

左上に出てくる変なキャラクタがMZ号。右下の黄色い箱が脱出口だ。

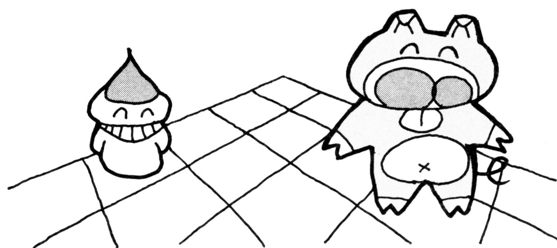
この世界では、周囲の空間と同じ色でないものは破壊されてしまうというおそろしい物理法則がある。そこで、1(青)、2(赤)、3(紫)、4(緑)、5(水色)、6(黄)、7(白)のキーを押してMZ号の色を変えてから、次の空間へカーソルキーではいっていこう。

見ただけではわからないが、この色空間のどれかがスペシャルスペースになっていて、運よく入ればプラス500点のボーナスだ。

制限時間をオーバーしたり、違った色の空間に入ったりするとミス1回。3回ミスでゲームオーバーだ。

■変数リスト
A(n,m)……各空間カラーコードデータ
B……各空間カラーコード設定用
C……ブラックスペースのX座標設定
D……ブラックスペースのY座標設定
E……MZ号のカラーコード
F……ブラックスペースの数
G……ミスの数
H……MZ号のカラーコード変換用
T……タイム
S……スコア
X……MZ号のX座標
Y……MZ号のY座標

■プログラムの説明
1～ 2 初期設定、画面設定
3 タイム表示、MZ号消去
4 キー入力
5 MZ号表示、面クリア・ミスの判断
6～ 7 ミスの表示、ゲームオーバーの処理



```
1 CONSOLE0,25,0,40:DIMA(38,20):COLOR,0:CLS:F=9:C$="┌   ■←←←    ■←←←   ┘":FORI=0TO38
STEP3:FORJ=0TO20STEP3:B=INT(RND*7+1):COLOR0,B:LOCATEI,J:PRINTC$:A(I,J)=B:NEXTJ,I
:E=1:' '85 4月19日 タケウチ マコト
2 COLOR0,0:FORI=1TOF:C=INT(RND(1)*12+1)*3:D=INT(RND(1)*7)*3:LOCATEC,D:PRINTC$:A(
C,D)=0:NEXT:F=1:COLOR6:LOCATE36,18:PRINTC$:T=200:X=0:Y=0:LOCATE8,23:PRINT"SCORE"
S:A(0,0)=E:A(INT(RND*12+1)*3,INT(RND*7)*3)=8:PLAY4,"+FOR+DR+DR+#ER+DR+FR+G"
3 I$=INKEY$(0):COLOR7:LOCATE20,23:PRINT"TIME"T:COLOR0,E:LOCATEX,Y:PRINTC$:BEEP
4 X=X+(I$="■" ANDX>0)*3-(I$="■" AND X<36)*3:Y=Y+(I$="■" AND Y>0)*3-(I$="■" AND Y
<18)*3:COLORE,0:LOCATEX,Y:T=T-1:H=ASC(I$):IF H>48 AND H<56 E=H-48:A(X,Y)=E:BEEP
5 PRINT"◢■←←← ||■←←←◥◤":IF A(X,Y)=8 S=S+500:PLAY "+G1+#A+B":A(X,Y)=0:COLOR0:L
OCATEX,Y:PRINTC$:GOTO2:ELSE IF X+Y=54 S=S+T:GOTO2:ELSEIFA(X,Y)=E AND T>0 THEN 3
6 IF G<2 G=G+1:PLAY"-G2-C":LOCATE30,23:COLOR4:PRINT"MISS"G:A(X,Y)=E:T=200:GOTO3
7 COLOR7:LOCATE15,12:PRINT"GAME OVER";:PLAY"-G3R0-#D4-C5":I$=INKEY$(1):RUN
```

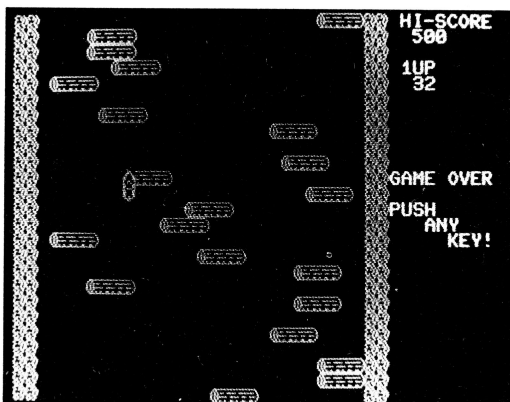
ポシェット裏面場

〈クイズ・この人は誰だ！〉女性。生年月日昭和39年8月14日。北海道生まれ。きつねと呼ぶ人もいる。好物は、とうもろこしとアルコール。女性で編集室にはじめて泊まるというみごとな記録の持ち主。バンドを組んでいて、キーボード担当。今は活動休止中。口ぐせは「そんなこといわれても、しらんもんに～」。わりとてれやで、かつ大胆なところがあるかわった娘。ちょっと前までは、テクノポリスのクラブの担当だった。ゆみの悪友。2 こたえ（ ）

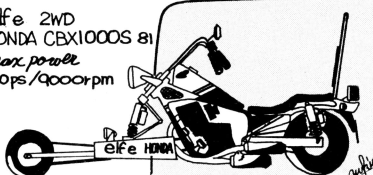
●丸太がプカプカ浮いてる川をちっちゃなボートで逆のぼるボートスクロールゲーム

RIVER PANIC
リバー パニック

FOR MZ-2000(要G-RAM1)/2200(MZ-1Z001)



◀丸太のあいだを抜けて上流へ。なんだかなつかしいボート遊び



BY 上口幸夫

ポシェットの賞金をためてバイクを買おうなんて気が長い！

最近、愛機のMZにぜんぜんさわってなかったんですが、モトクロッサーで登山をしようと思い、HONDA CR250Rを買うために資金集めをしたのですが、目標の半分ほどで行きづまってしまったのです。そこで考えぬいた結果、「プログラムを送って原稿料もらおう」ということになったのです。P.S.スズキのライダーだったバリーシンが引退してさびしい。

●丸太のキャラクタがなかなかいい

キミの操作するボートは[2]、[4]、[6][8]のテンキーで上下左右に動く。どんどん川をさかのぼっていきたいのに、やっぱり、必ずジャマ物が流れてくるものなのだ。でも、このゲームの場合、1画面なので丸太しか流せなかったようだけど。プカプカやってくる丸太を左右によけつつ、川をどんどんさかのぼっていこう。

丸太に1回でもぶつかればゲームオーバー。リプレイは何かキーを押そう。

```
 10 CONSOLEC40,N,SO,24,GN:GRAPHI1,C,O1:TEMPO 7:HI=500:M=0.8:RESTORE5000:FORI=OTO
19:READA:POKE36864+I,A:NEXTI:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
 20 DIMA$(8):FORI=1TO8:FORJ=1TO8:READA:A$(I)=A$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
 30 A$=A$(1)+A$(2):B$=A$(3):C$=A$(4)+A$(5)+A$(5)+A$(6):D$=A$(7)+A$(8)
 40 SC=0:CURSOR32,0:PRINT"HI-SCORE";TAB(72);HI:CURSOR32,3:PRINT"1UP";TAB(72);SC
 50 A=14:B=15:FORI=OTO24:POSITIONO,I*8:PATTERN-8,B$+B$:POSITION232,I*8:PATTERN-8
,B$+B$:NEXTI
 60 USR($9000):IFRND(1)<MTHENPOSITION(INT(RND(1)*24)+2)*8,0:PATTERN-8,C$
 70 POSITIONO,0:PATTERN-8,B$+B$:POSITION232,0:PATTERN-8,B$+B$
 80 POSITIONA*8,B*8+8:PATTERN-16,D$:GETK:A=A+(K=4)-(K=6):B=B-(K=8)*(B>0)+(K=2)*(
B<22)
 90 IF(A=1)+(A=29)+(POINT(A*8+4,B*8)=1)+(POINT(A*8+4,B*8+8)=1)THENPOSITIONA*8,B*
8:PATTERN-16,A$:MUSIC"-B3-D6":POKE$952,166:CURSOR31,10:PRINT"GAME OVER":GOTO110
 100 POSITIONA*8,B*8:PATTERN-16,A$:SC=SC+1:CURSOR32,4:PRINTSC:GOTO60
 110 CURSOR31,12:PRINT"PUSH";TAB(74);"ANY";TAB(116);"KEY!":IF SC>HI THEN HI=SC
 120 GET K$:IFK$<>"" THEN GRAPHC:PRINT CHR$(6):POKE$952,0:GOTO40
 130 GOTO120
 5000 DATA 62,128,211,232, 33,255,251, 17,127,254,  1,128, 62,237,184, 62
 5010 DATA 64,211,232,201
 5020 DATA 24, 60,102,195,195,153,165,195,195,189,195,195,195,219,126, 24
 5030 DATA116,138, 85,133,169,102,146,108, 63, 80,171,168,175,168, 82, 63
 5040 DATA255,  0,159,  0,231,  0, 70,255,252,  2,249,  1, 61,  1, 50,252
 5050 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
```

■変数リスト
A$(n)……キャラクタのデータ
A$……船のキャラクタデータ
B$……対岸のキャラクタデータ
C$……丸太のキャラクタデータ
D$……消去用キャラクタデータ
A……船のX座標
B……船のY座標
HI……ハイスコア
SC……スコア
M……丸太の発生用

■プログラムの説明

10	初期設定、スクロールDATAの読みこみ
20～30	キャラクタ設定
40	スコア表示
50	初期画面、座標設定
60～100	メインプログラム
110～130	ゲームオーバー処理
5000～5010	機械語データ
5020～5050	パターンデータ

■チェックポイント

このプログラムの一番の特長はグラフィックスクロールです。ゲームがむずかしい場合は10行のM＝0．8を小さくしてください。なお、ゲーム中などにBREAKキーを押したならかならずF5のキーを押して下さい。また、機械語を使っていますので、入力後、かならずSAVEしておいてください。(MoMo)

天然ゆみちゃん

〈RIVER PANIC〉まるたをうまくよけて先に進むという、実によくあるタイプだけど、おもしろい。みんなは川や池にまるたを浮かべて遊んだことあるかな？ 今はフィールドアスレチックぐらいでしか、お目にかからないけど、すご一くおもしろいんだよ。それから、いかだなんて作ったことある？ これはものすご一く楽しい。まぁ“自分で作る”ところからはじめるわけだから、余計楽しいわけなんだけど……とにかく、ゆみは天然色の女の子なんです。

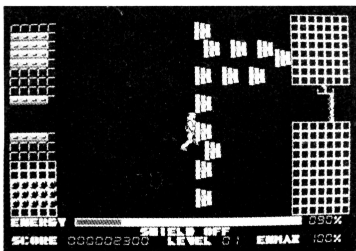
LOLiのヤリガイ・ソフト情報

今回から、本誌『テクノポリス』のかたわらこのコーナーを担当することになったLOLIです。ご意見、ご希望、ご感想をお待ちしております。

BGMがムードをもりあげる

TEHXDER（テグザー）

FOR PC-8001mkII SR
PC-8801mkII SR



⬆BGMが流れるとワクワクしてくる

オープニング、プレイ中、そしてエンディングとそれぞれちがう音楽が流れて、グッと気分がもりあがってくるソフトがこれ。オリジナルも含め、選曲もバッチリ。ホントに冒険SFのヒーローになったような気になってくるのだ。

なんともいえずクラ〜い音楽が流れる『ボコスカウォーズ』や『クリス愛の旅立ち』などもBGMが大きな魅力のひとつだったけど、それとは反対に『THEXDER』のBGMはモリモリ元気がわいてくる。

もちろん、このゲームはほかにも魅力がいっぱい！　変型ロボット・テグザーを操作して迷路を進んでいくとおなかがムズムズしてくるほどワクワクしちゃうし、そこで出会う敵キャラクタの豊富さもなかなか。しかも、それぞれのキャラクタごとにいろんな攻撃パターンがあるので、一瞬も気がぬけない。なかには、おいしそうなおかしの形をしているやつがいて、やっつけるとエネルギーになるぞ。

びっくりするのは、集団でおそってくる敵。気をつけないとあっというまにエネルギーが0になってしまう、いや〜なやつなんだ、これが。

いま、他機種への移植も進行中だ。

●発売元／ゲーム・アーツ ☎(03)413-4507
●媒体・価格／5インチディスク・6800円

なつかしの『パピコン』で走る！

ブレイク・スルー

FOR PC-6001シリーズ
（ただし、6001の場合、RAM 32Kが必要）

PC-6001mkII、6601に圧倒されてしまった感じのあるPC-6001(通称パピコン)。『ブレイク・スルー』はこのパピコンでも走る、親切なソフトだ。

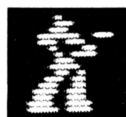
しかも、パピコン・ユーザーだけの特権もある！　ホントなら白と黒の2色だけなんだけど、パピコンなら、色ずれを利用して、青、赤、白、黒の4色で遊べるのだ（家庭用のカラーテレビにRF出力で接続した場合に限る）。でも、ある時期のパピコンは、この色ずれが起きないものもあるそうだよ。

そういえば、パピコン時代の『オリオン』もこの色ずれを利用してカラーを出していたんだよね。なつかしいなあ。

ストーリーは、変型メカの“トリゾイド”に乗りこんだ敵の巨大基地を破壊するという、よくあるものだけど、そのトリゾイドは、なんと3タイプに変型するのだ。

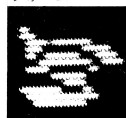
まず、やられやすくなるけど攻撃力の大きい“バトル・スーツ・フォーム”。これは、ようするにロボットタイプだ。次に、特殊な地帯を走るときにピッタリの“ホバークラフト・フォーム”。そして、攻撃力はちょっとおちるけど敵のビームがあたりにくくなる“インターセプト・フォーム”。これは迎撃戦闘機タイプだ。

メカタイプから飛行兵器まで出てくる豊富な敵キャラクタにあわせて、3つのタイプから機敏に選んで戦っていくのが、まず最初にマスターしなければならないコツなのだ。

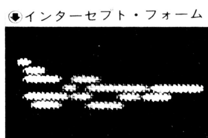


⬆バトル・スーツ・フォーム

●発売元／コムパック ☎(03)375-3401
●媒体・価格／テープ・3800円



⬇ホバークラフトフォーム



⬇インターセプト・フォーム

おっ！ キー入力がバツグンにいい！

MOLE MOLE（モール モール）

FOR FM-7シリーズ
PC-8801シリーズ

モールって英語の「もぐら」のこと。このゲームは、もぐらのモールくんを動かして、サツマイモやパパイヤをとっていくパズルゲームだ。

で、じゃまっけなのが岩。モールくんは岩におしつぶされて死ぬことはないんだけど、そのかわりとりかこまれると動けなくなっちゃう。それに、もぐらのくせにハシゴのあるところしかのぼっていけない！

画面がちょっとさみしいなって感じはあるけど、効果音のよさでうまくカバーしている。

パズルゲームのなかでも1、2を争うムズさという評判もあるけど、キミは何面までとけるかな？

そのかわり、キー入力のよさはバツグン。

とくにFM-7のユーザーは、あのキー入力の悪さに1度や2度はなかされたことあるんじゃないかな。その点、このパズルは、解き方はわかったけど解けなかったなんて悲劇がおこりにくいわけだ。

面はぜんぶで50面。自分で面を作れるコンストラクション・モードなどもついているのだ。

ほかにも、ディスク版は自分のコードを登録すればすでに解いた面が一目でわかるようになっている。

しかも、50面までクリアすれば、スタジアム・ジャンパーがもらえるチャンスもあるぞ。

●発売元／ビクター音楽産業 ☎(03)486-9470
●媒体・価格／3.5、5インチディスク・5800円、テープ・3800円

森田オセロの最新バージョン

森田和郎のオセロ

FOR X1シリーズ
PC-8801シリーズ

『森田オセロ』といえば、もう伝説にもなっているほどの有名パソコンゲーム。むかしから、本格的なコンピュータオセロとして評判だったけど、さらに新機能を満載して再登場した。

相手（コンピュータ）の強さは5段階にわかれていて、レベル1でもそうとう強い。レベル5ともなると、公認の段位を持っている人でもないとめったに勝てないだろう。まえのバージョンより、一段と強く、そして速くなったようだ。

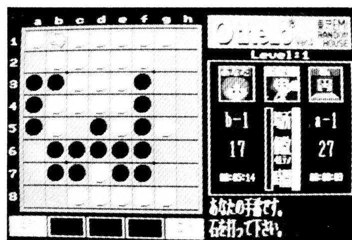
画面の右に出てくるイラストの女のコが、いまどちらが優勢かを教えてくれて、見た感じもとても楽しくなった。

さて、驚異の新機能とは……。まず、いつでも次の1手を教えてくれる親切機能。実戦中に、ファンクションキーを押せば、コンピュータがその時点での最善手を教えてくれるのだ。さらに、勝負が終わった時点でいまの対戦を再現してくれる機能もついている。つまり、“自己反省機能”というところかな。

この2つの機能をあわせて使えば、勝負を再現しながら、ここではどううつべきだったかなどといろいろオセロの手筋が研究できるってわけ。う〜む、遊びプラス実戦的機能をかねそなえた、ほとんどカンペキなソフトだ。

それにしても、大プログラマー森田さんのプログラムに対する姿勢には感心させられる。

●発売元／東芝EMI（☎03-587-9145）
●媒体・価格／5インチディスク（PC-8801）・5800円、テープ（X1シリーズ）・4500円



⬆かわいいオセロだが第1級の本格派

10機種対応!

でぶ大先生の気分で移植

BAR-GETTING VAL

バー・ゲティング バル

FOR
PC-8801,PC-8001,MSX,
FM-7,X1,M5,MZ-2000,(1500)
MZ-700(1500)
PASOPIA7,JR-200

『パソコン』ということばがまだ生まれたばかりで、その名にふさわしいものといえばアップルしかなかったころ、このゲームが地球上のどこかで生まれた。もっとも基本的なBASICだけを使った(といってもそういうBASICしかなかったわけだが)、ごく単純なゲームだが、そのおもしろさは今のキャピキャピゲーム全盛期でも十分通用するはず。すなわち、これこそ、パソコンゲームの原点(少なくとも配給原点)なのだ。

今回のこのコーナーの企画を考えるにあたって、私がこれを思い出し、さらに移植のかんたんさから、10機種移植を思い立ったのはさいわいだった。しかし、実際の移植を担当したTにとっては不幸だったかもしれない。

ちなみに名前は、もちろん最近私が思いつきでつけたものだ。繰り返し読むと例のFなんとかというゲーム機のソフトのひとつと同じ響きをもつ、よい名前だと思う。(でぶ)



PLAY命令がないため、BEEP1とBEEP0を組み合わせてなんとか効果音を出している。苦肉の策だ。またキー入力のすべてにINP関数を使っている。ゲームでは絶対にINPでなくてはいけない。

●PC-8801シリーズ版(N88BASIC)

```
100 DEFINT A-Z: WIDTH 40,25: CONSOLE 0,25,0,1: RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
110 DIM XH(7),YH(7),C$(7): K$="■": T$="*": HI=100: ADD=&HF3C8
120 FOR I=0 TO 7: READ XH(I),YH(I),C$(I): NEXT
130 DATA 0,-1,|, 1,-1,/, 1,0,-, 1,1,\, 0,1,|, -1,1,/, -1,0,-, -1,-1,\
140 :
150 LE=1: SC=0
160 :
170 COLOR 5: LOCATE 5,0: PRINT STRING$(30,K$);
180 FOR I=1 TO 22: LOCATE 5,I: PRINT K$;STRING$(28," ");K$;: NEXT
190 LOCATE 5,23: PRINT STRING$(30,K$);
200 COLOR 7
210 LOCATE 6,24: PRINT USING"SCORE:#### MAX:#### LEVEL:##";SC;HI;LE;
220 :
230 BX=20: BY=10: M=0: N=1: COLOR 6: LOCATE BX,BY: PRINT C$(M);
240 COLOR 4: FOR I=1 TO LE*5: GOSUB 480: LOCATE X,Y: PRINT T$;: NEXT
250 COLOR 7: FOR I=1 TO 5: GOSUB 480: LOCATE X,Y: PRINT CHR$(&H30+I);: NEXT
260 :
270 IF INP(9)=191 THEN M=(M+1) MOD 8: GOTO 370
280 D=PEEK(ADD+(BY+YH(M))*120+(BX+XH(M))*2)
290 IF D=32 THEN 360
300 IF D<>&H30+N THEN 410
310 N=N+1: SC=SC+10*LE: COLOR 7: LOCATE 12,24: PRINT USING"####";SC;
320 FOR O=1 TO 5: BEEP 1: FOR W=0 TO 10: NEXT: BEEP 0: NEXT
330 IF N<6 THEN 360
340 FOR O=1 TO 10: BEEP 1: FOR W=1 TO O: NEXT: BEEP 0: NEXT
350 LE=LE+1: SC=SC+LE*100: GOTO 170
360 LOCATE BX,BY: PRINT " ";: BX=BX+XH(M): BY=BY+YH(M)
370 COLOR 6: LOCATE BX,BY: PRINT C$(M);
380 FOR W=1 TO 100: NEXT
390 GOTO 270
400 :
410 FOR O=1 TO 20: BEEP 1: FOR W=1 TO 20-O: NEXT: BEEP 0: NEXT
420 IF SC>HI THEN HI=SC
430 COLOR 7: LOCATE 15,10: PRINT "GAME  OVER"
440 LOCATE 14,12: PRINT "HIT  [RETURN]"
450 IF INP(1)<>127 THEN 450
460 GOTO 150
470 :
480 X=INT(RND(1)*20)+8: Y=INT(RND(1)*20)+2: IF PEEK(ADD+Y*120+X*2)<>32 THEN 480
490 RETURN
```

■主な変数リスト
XH(m)……X方向の移動増分値
YH(m)……Y方向の移動増分値
C$(m)……動く方向に対応したキャラクタ
K$……カベのキャラクタ
ADD……V-RAMの先頭アドレス
LE……面数
M……動く方向(0〜7)
BX,BY……バーの座標
N……取るべき数字の値(VALUE)
T$……ジャマゴミのキャラクタ
D……画面上のキャラクタ読みこみ用

■プログラムの解説

100〜130	初期設定。130行はパラメータ・テーブルのデータ
150	ゲームごとに行う初期設定
170〜190	ワクをかく
200〜210	スコアなどのメッセージ部分
230	バーの初期化
240	ジャマゴミをおく
250	VALUE(ポイント)をおく
270	バーをくるくるまわす
280	バーが次にすすむ座標のキャラクタを読みこむ
290〜300	スペースか、VALUEか?(Dにはアスキーコードが入る)
310	VALUEをとっていたらスコアをふやし、表示する
330〜350	面クリアなら次の面へ
360〜370	バーを動かす
380	バーの動きをおそくしている。各自の好みで増減してもよい
410〜460	ゲームオーバー処理
480〜490	ランダムな座標を求めるサブルーチン



遊び方

使用キーはスペースキーだけ!

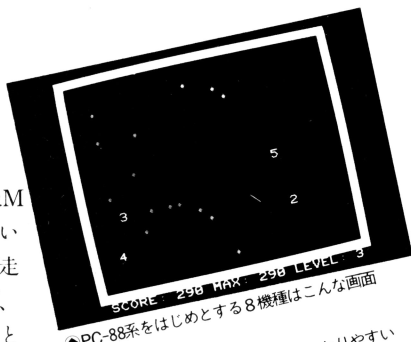
RUNするといきなりバー(線。MSXとM5はキャラクタがないため矢印にした)が走りはじめる。そこで、スペースキーを押すとこのバーがその地点でクルクルまわる。キーをはなすと、そのときにバーが向いている方向に再び動きはじめる。

この操作を繰り返して、数字を1から順番にとっていくというゲームだ。

壁や四角の障害物にぶつかるとゲームオーバー。

と、こうして遊び方を説明してみると、なんと単純なゲームだろうと感心してしまう。

さてPC-8801で作ったBAR-GETTING VALのリストをもとにこのゲームをプログラムしなおすにあたって使った一般的なプログラミングテクニックについて解説してみよう。他機種のプログラムの説明などは省略した。テクニックも共通のものだ。



⬆PC-88系をはじめとする8機種はこんな画面


⬇MSXとM5だけは矢印。このほうがわかりやすい



BAR-GETTING VAL で使われたテクニック

パラメータ・テーブルを使ってバーの移動を手際よく行う

BAR-GETTING VALでは、主人公のバーを動かすために、パラメータ・テーブル(よく使われるテクニックだ)というものを使っている。これは、いままでもポシェットのこのコーナーなどでなんどか説明してきたものだ。

パラメータ・テーブルってなんだ? という人も多いかもしれない。パラメータというものもよくわからない人だって多いだろう。でも、ここでパラメータをことばで説明するつもりはない。ことばでわかったからといって使えなければ意味はないし使えればことばなんかで理解する必要はないからだ。

でも、『テーブル』のほうは簡単に、説明できる。時刻表のことを『タイムテーブル』というけれどパラメータ・テーブルの『テーブル』も同じで、データなどの『表』のことだと考えておけばいい。つまりパラメータを使った表の形で必要なデータをまとめておくことなのだ。

BAR-GETTING VALでは、線の動

〈クイズ・この人は誰だ!〉ポシェットの大黒柱。いつも顔に汗をかきながら、パソコンと闘っている。MoMoとはフシギな関係(といってもホモではない、と思う。)を保っている。テクノポリスの表紙を飾ったことがあり、一応スターである。(サンスター、リンゴスター、トースター……ちがうか)。バイクが編集室から自宅までの交通機関。メットが小さく見えるのは、気のせいだろうか……。近ごろ彼の名前をとった賞が作られた。3 こたえ( )

いていく８つの方向をパラメータにおきかえている（図１参照)。このパラメータを表のタテ項目としてヨコ項目には『X方向の増分（バーが一回で動く量)』、『Y方向の増分』、『バーの形』をおいた（表１参照)。

で、重要なことは、この表のような働きをプログラムのなかでは、パラメータと配列で行っていることだ。具体的には、mを方向のパラメータとして『X方向の増分』をXH（m)、『Y方向の増分』をYH（m)、『バーの形』をC$(m）の各配列でまとめてある。配列は実際にこのようなパラメータ・テーブルのヨコ項目として使われることが多いし、そのためにあるようなものなのだ。

これで、なにができるか。実際にプログラムを見てもらえばわかるはずだが、かんたんに説明しておこう。たとえば、バーを右上に動かすときのことを考えてみよう。右上に動くということは、X増分が1、つまりXH（1）が1で、Y増分が－1、つまりYH（1）が－1、そしてキャラクタの形が"/"、つまりC$（1）が"/"ということになる。方向のパラメータ１をそれぞれの配列に入れてやれば、必要なデータがかんたんに取り出せるのだ。これらのデータを呼び出すには、配列とパラメータの一括した形で同じルーチンでできることになるわけだ。

自分のゲームを作るときにもこのことをつねに意識しておけば、ある決まった数のデータ操作を一括して行いたいときにすごく便利なはずだし、プログラムもスッキリしてくるのだ。

ついでに、放物線運動のサンプルプログラムも作っておいたので、参考にしてほしい。見ていても楽しいものだ。

表1 BAR-GETTING VALのパラメータ・テーブル

方向＼配列	X方向増分 XH( )	Y方向増分 YH( )	キャラクタの収納 C$( )
0	0	－1	|
1	1	－1	／
2	1	0	—
3	1	1	＼
4	0	1	|
5	－1	1	／
6	－1	0	—
7	－1	－1	＼

図1 BAR-GETTING VALで使われた方向のパラメータ

サンプルプログラム（放物線運動）

⬇RUNさせると、ボールが放物線をえがきながらバウンドする。放物線運動に必要なデータをパラメータ・テーブルから取り出しながら動いているのだ。BAR-GETTING VALと見比べてみよう。

```
100 '   BALL BOUND DEMO
110 WIDTH 40,25: CONSOLE 0,25,1
120 DIM Y(10)
130 FOR I=0 TO 10: READ Y(I): NEXT
140 X=1: I=0: XH=1
150 :
160  LOCATE X,Y(I): PRINT "●";
170   FOR W=1 TO 50: NEXT
180  LOCATE X,Y(I): PRINT " ";
190  I=(I+1) MOD 11
200  X=X+XH: IF X=1 OR X=38 THEN XH=-XH
210 GOTO 160
220 :
230 DATA 0,1,2,7,13,23,13,7,2,1,0
```

●PC-8001シリーズ版(N-BASIC)

```
100 DEFINT A-Z: WIDTH 40,25: CONSOLE 0,25,0,1: COLOR 7,32,0
110 DIM XH(7),YH(7),C$(7): K$="■": T$="*": HI=100: ADD=&HF302
120 FOR I=0 TO 7: READ XH(I),YH(I),C$(I): NEXT
130 DATA 0,-1,|, 1,-1,/, 1,0,—, 1,1,\, 0,1,|, -1,1,/, -1,0,—, -1,-1,\
140 :
150 LE=1: SC=0
160 :
170 PRINT CHR$(12): LINE (5,0)-(34,23),K$,5,B
200 COLOR 7
210 LOCATE 6,24: PRINT USING"SCORE:#### MAX:#### LEVEL:##";SC;HI;LE;
220 :
230 BX=20: BY=10: M=0: N=1: COLOR 6: LOCATE BX,BY: PRINT C$(M);
240 COLOR 4: FOR I=1 TO LE*5: GOSUB 480: LOCATE X,Y: PRINT T$;: NEXT
250 COLOR 7: FOR I=1 TO 5: GOSUB 480: LOCATE X,Y: PRINT CHR$(&H30+I);: NEXT
260 :
270 IF INP(9)=191 THEN M=(M+1) MOD 8: GOTO 370
280 D=PEEK(ADD+(BY+YH(M))*120+(BX+XH(M))*2)
290 IF D=32 THEN 360
300 IF D<>&H30+N THEN 410
310 N=N+1: SC=SC+10*LE: COLOR 7: LOCATE 12,24: PRINT USING"####";SC;
320 FOR O=1 TO 5: BEEP 1: FOR W=0 TO 10: NEXT: BEEP 0: NEXT
330 IF N<6 THEN 360
340 FOR O=1 TO 10: BEEP 1: FOR W=1 TO O: NEXT: BEEP 0: NEXT
350 LE=LE+1: SC=SC+LE*100: GOTO 170
360 LOCATE BX,BY: PRINT " ";: BX=BX+XH(M): BY=BY+YH(M)
370 COLOR 6: LOCATE BX,BY: PRINT C$(M);
380 FOR W=1 TO 200: NEXT
390 GOTO 270
400 :
410 FOR O=1 TO 20: BEEP 1: FOR W=1 TO 20-O: NEXT: BEEP 0: NEXT
420 IF SC>HI THEN HI=SC
430 COLOR 7: LOCATE 15,10: PRINT "GAME  OVER"
440 LOCATE 14,12: PRINT "HIT  [RETURN]"
450 IF INP(1)<>127 THEN 450
460 GOTO 150
470 :
480 X=INT(RND(1)*20)+8: Y=INT(RND(1)*20)+2: IF PEEK(ADD+Y*120+X*2)<>32 THEN 480
490 RETURN
```

!!

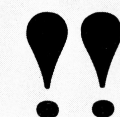
スクリーン上のキャラクタを知るには、カラーで40字モードの場合、「キャラクタコード＝PEEK（&HF302＋Y＊32＋X）」となる。それ以外は、ほとんど88版と同じだといってもいいだろう。

ポシェット裏面場

〈クイズ・この人は誰だ！〉ネコです。ポシェットキャラクタです。よって彼は人間ではありません。ネコをかくかたわら、㊥で、あちこちからお声がかかる。食後にアイスを食べるのが日課。お茶が好きで、麦茶からはじまって、ウーロン茶、マテ茶、あま茶づる茶に紅茶はアップルティー。とにかく、ゴールデンウィークがなかったことを、今でもしっかり根にもっている。かわいそうなこの人に愛の手を……。4　こたえ（　）

●MSX版

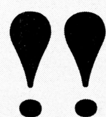
```
100 DEFINT A-Z: SCREEN 1: WIDTH 32: KEY
OFF: COLOR 15: PLAY "V15L64"
110 DIM XH(7),YH(7),C$(7): K$="i": T$="*
": HI=1000: ADD=&H1800
120 FOR I=0 TO 7: READ XH(I),YH(I),C$(I)
: NEXT
130 DATA 0,-1,a, 1,-1,b, 1,0,c, 1,1,d, 0
,1,e, -1,1,f, -1,0,g, -1,-1,h
135 GOSUB 1000
140 :
150 LE=1: SC=0
160 :
170 LOCATE 1,0: PRINT STRING$(30,K$);
180 FOR I=1 TO 21: LOCATE 1,I: PRINT K$;
STRING$(28," ");K$;:NEXT
190 LOCATE 1,22: PRINT STRING$(30,K$);
210 LOCATE 2,23: PRINT USING"SCORE:####
MAX:#### LEVEL:##";SC;HI;LE;
220 :
230 BX=16: BY=10: M=0: N=1: LOCATE BX,BY
: PRINT C$(M);
240 FOR I=1 TO LE*5: GOSUB 480: LOCATE X
,Y: PRINT T$;:NEXT
250 FOR I=1 TO 5: GOSUB 480: LOCATE X,Y:
 PRINT CHR$(&H30+I);:NEXT
260 :
270 IF STRIG(0) THEN M=(M+1) MOD 8: GOTO
 370
280 D=VPEEK(ADD+(BY+YH(M))*32+BX+XH(M))
290 IF D=32 THEN 360
300 IF D<>&H30+N THEN 410
310 N=N+1: SC=SC+LE*10: LOCATE 8,24: PRI
NT USING"####";SC;
320 PLAY"S1M1000O6CA"
330 IF N<6 THEN 360
340 PLAY"S1M1000O6CDCDGGGABABAAA": GOSUB
 500
350 LE=LE+1: SC=SC+LE*50: GOTO 170
360 LOCATE BX,BY: PRINT " ";: BX=BX+XH(M
): BY=BY+YH(M)
370 LOCATE BX,BY: PRINT C$(M);
380 FOR W=1 TO 300: NEXT
390 GOTO 270
400 :
410 PLAY "S1M2000O4CCDDGGCBCBC"
420 IF SC>HI THEN HI=SC
430 LOCATE 11,10: PRINT "GAME  OVER"
440 LOCATE 10,12: PRINT "HIT  [RETURN]"
450 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 450
460 GOTO 150
470 :
480 X=INT(RND(1)*20)+4: Y=INT(RND(1)*20)
+2: IF VPEEK(ADD+Y*32+X)<>32 THEN 480
490 RETURN
500 IF PLAY(0)<>0 THEN 500
510 RETURN
1000 '  POKE USER CHARACTER
1005 RESTORE 2000
1010 FOR I=0 TO 71
1020  READ D$: VPOKE 776+I,VAL("&H"+D$)
1030 NEXT
1040 RETURN
2000 DATA 10,38,7C,10,10,10,10,10
2010 DATA 07,03,05,08,10,20,40,80
2020 DATA 00,04,06,FF,06,04,00,00
2030 DATA 80,40,20,10,08,05,03,07
2040 DATA 10,10,10,10,10,7C,38,10
2050 DATA 01,02,04,08,10,A0,C0,E0
2060 DATA 00,20,60,FF,60,20,00,00
2070 DATA E0,C0,A0,10,08,04,02,01
2080 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
```



いちばんキャラクタの動きが見やすいのでハイスコアをほかのものより高くした。ところで、ゲームの効果音は、すべてPLAY+S+Mのパターン(リストの340行参照)を使うべし。フンイキ満点だぞ！

●FM-7シリーズ版

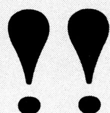
```
100 DEFINT A-Z: WIDTH 40,25: CONSOLE 0,25,0,0: RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
110 DIM XH(7),YH(7),C$(7): K$=CHR$(254): T$="*": HI=100: PLAY "T255V15L32"
120 FOR I=0 TO 7: READ XH(I),YH(I),C$(I): NEXT
130 DATA 0,-1,|, 1,-1,/, 1,0,-, 1,1,\, 0,1,|, -1,1,/, -1,0,-, -1,-1,\
140 :
150 LE=1: SC=0
160 :
170 LINE (5,0)-(34,23)," ",0,BF: LINE (5,0)-(34,23),K$,5,B
200 COLOR 7
210 LOCATE 6,24: PRINT USING"SCORE:#### MAX:#### LEVEL:##";SC;HI;LE;
220 :
230 BX=20: BY=10: M=0: N=1: I1$=" ": COLOR 6: LOCATE BX,BY: PRINT C$(M);
240 COLOR 4: FOR I=1 TO LE*5: GOSUB 480: LOCATE X,Y: PRINT T$;: NEXT
250 COLOR 7: FOR I=1 TO 5: GOSUB 480: LOCATE X,Y: PRINT CHR$(&H30+I);: NEXT
260 :
270 I1$=INKEY$: IF I1$<>"" THEN I$=I1$
275 IF I$=" " THEN M=(M+1) MOD 8: GOTO 370
280 D=SCREEN(BX+XH(M),BY+YH(M))
290 IF D=32 THEN 360
300 IF D<>&H30+N THEN 410
310 N=N+1: SC=SC+10*LE: COLOR 7: LOCATE 12,24: PRINT USING"####";SC;
320 PLAY "O5AABBCC"
330 IF N<6 THEN 360
340 PLAY "O6CCCEEEGGGBBBGGGBBB"
350 LE=LE+1: SC=SC+LE*100: GOTO 170
360 LOCATE BX,BY: PRINT " ";: BX=BX+XH(M): BY=BY+YH(M)
370 COLOR 6: LOCATE BX,BY: PRINT C$(M);
380 FOR W=1 TO 300: NEXT
390 GOTO 260
400 :
410 PLAY "O4CCCDDDGGGAAACCC"
420 IF SC>HI THEN HI=SC
430 COLOR 7: LOCATE 15,10: PRINT "GAME  OVER"
440 LOCATE 14,12: PRINT "HIT  [RETURN]"
450 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 450
460 GOTO 150
470 :
480 X=INT(RND(1)*20)+8: Y=INT(RND(1)*20)+2: IF SCREEN(X,Y)<>32 THEN 480
490 RETURN
```



こいつはちょっとゲームの遊び方が違う。あのバカチョンキーではシビアなくるくる回りができないので、一度スペースキーを押すと、何か違うキーが押されるまでBARが回りつづけるようにしたのだ。

ポシェット裏面場

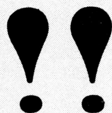
〈クイズ・この人は誰だ！〉草月流のお花を習っている。ボーイスカウトのリーダーをやりながら編集室にきている。サウスポー。難聴で、電話の相手がキクチさんだったのにキムチとまちがえるすごい人。スキー場で頭を4針縫ったにもかかわらず、スキーに行くのを楽しみにしている。ものまねのレパートリーは、ジャマ森とLOL I。からいものは食べられない。口ぐせは、「○○さんに全部」。アラレメガネのちょっとぬけてる女の子。5　こたえ（　）



turboで走らせるときは、「KMODE 0：KLIST 0」を実行してから走らせること。ほとんど常識だ。ヤリ貝が出れば、ユーザー定義キャラクタで色々とキャラクタを変えるとオモシロイだろう。

●X1シリーズ版(Hu-BASIC)

```
100 DEFINT A-Z: WIDTH 40: CONSOLE 0,25,0,40: RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
105 CLICK OFF: TEMPO 3000
110 DIM XH(7),YH(7),C$(7): K$=CHR$(&HF0): T$="*": HI=100
120 FOR I=0 TO 7: READ XH(I),YH(I),C$(I): NEXT
130 DATA 0,-1,|, 1,-1,/, 1,0,-, 1,1,\, 0,1,|, -1,1,/, -1,0,-, -1,-1,\
140 :
150 LE=1: SC=0
160 :
170 COLOR 5: LINE (5,0)-(34,23)," ",BF: LINE (5,0)-(34,23),K$,B
200 COLOR 7
210 LOCATE 6,24: PRINT USING"SCORE:#### MAX:#### LEVEL:##";SC;HI;LE;
220 :
230 BX=20: BY=10: M=0: N=1: COLOR 6: LOCATE BX,BY: PRINT C$(M);
240 COLOR 4: FOR I=1 TO LE*5: GOSUB 480: LOCATE X,Y: PRINT T$;: NEXT
250 COLOR 7: FOR I=1 TO 5: GOSUB 480: LOCATE X,Y: PRINT CHR$(&H30+I);: NEXT
260 :
270 IF STRIG(0) THEN M=(M+1) MOD 8: GOTO 370
280 D=ASC(SCRN$(BX+XH(M),BY+YH(M)))
290 IF D=32 THEN 360
300 IF D<>&H30+N THEN 410
310 N=N+1: SC=SC+10*LE: COLOR 7: LOCATE 12,24: PRINT USING"####";SC;
320 PLAY "O5CCCEEEGGG"
330 IF N<6 THEN 360
340 PLAY "O6CCCEEEGGGAAAGGG"
350 LE=LE+1: SC=SC+LE*100: GOTO 170
360 LOCATE BX,BY: PRINT " ";: BX=BX+XH(M): BY=BY+YH(M)
370 COLOR 6: LOCATE BX,BY: PRINT C$(M);
380 FOR W=1 TO 400: NEXT
390 GOTO 270
400 :
410 PLAY "O4CCCBBBAAACCCGGG"
420 IF SC>HI THEN HI=SC
430 COLOR 7: LOCATE 15,10: PRINT "GAME  OVER"
440 LOCATE 14,12: PRINT "HIT  [RETURN]"
450 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 450
460 GOTO 150
470 :
480 X=INT(RND(1)*20)+8: Y=INT(RND(1)*20)+2: IF SCRN$(X,Y)<>" " THEN 480
490 RETURN
```



S-BASICなんかだいっきらいだ。MZ-1500ユーザーは、Hu-BASICを買うか、ハードを売っぱらおう。キー入力が不自由だったので、スペースキーを一度押すとBARが回りはじめ、なにか他のキーを押すと動きはじめるようにした。

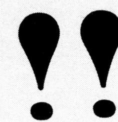
●MZ-700(1500)シリーズ版(S-BASIC)

＊MZ-1500は最初についているBASIC

```
100 TEMPO 7: CLS: I1$=" "
110 DIM XH(7),YH(7),C$(7): T$="*": HI=100: ADD=$D000
120 FOR I=0 TO 7: READ XH(I),YH(I),C$(I): NEXT
130 DATA 0,-1,|, 1,-1,/, 1,0,-, 1,1,\, 0,1,|, -1,1,/, -1,0,-, -1,-1,\
140 :
150 LE=1: SC=0
160 :
170 CURSOR 5,0: PRINT [5,0] "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
180 FOR I=1 TO 22: CURSOR 5,I:PRINT [5,0] "▒";SPC(28);"▒";: NEXT
190 CURSOR 5,23: PRINT [5,0] "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
210 CURSOR 6,24: PRINT [7,0] USING"SCORE:#### MAX:#### LEVEL:##";SC;HI;LE;
220 :
230 BX=20: BY=10: M=0: N=1: CURSOR BX,BY: PRINT [6,0] C$(M);
240 FOR I=1 TO LE*5: GOSUB 480: CURSOR X,Y: PRINT [4,0] T$;: NEXT
250 FOR I=1 TO 5: GOSUB 480: CURSOR X,Y: PRINT [7,0] CHR$($30+I);: NEXT
260 :
270 GET I1$:IF I1$<>"" THEN I$=I1$
275 IF I$=" " THEN M=(M+1) MOD 8: GOTO 370
280 D=PEEK(ADD+(BY+YH(M))*40+(BX+XH(M)))
290 IF D=0 THEN 360
300 IF D<>32+N THEN 410
310 N=N+1: SC=SC+10*LE: CURSOR 12,24: PRINT [7,0] USING"####";SC;
320 MUSIC "A0B0"
330 IF N<6 THEN 360
340 MUSIC "C2D2E2F2G2A2B2A2B2A2B2"
350 LE=LE+1: SC=SC+LE*100: GOTO 170
360 CURSOR BX,BY: PRINT " ";: BX=BX+XH(M): BY=BY+YH(M)
370 CURSOR BX,BY: PRINT [6,0] C$(M);
380 FOR W=1 TO 100: NEXT
390 GOTO 270
400 :
410 MUSIC "A2C2D2G2C2C2C2"
420 IF SC>HI THEN HI=SC
430 CURSOR 15,10: PRINT "GAME  OVER"
440 CURSOR 14,12: PRINT "HIT  [RETURN]"
450 GET I$: IF I$<>CHR$(13) THEN 450
460 GOTO 150
470 :
480 X=INT(RND(1)*20)+8: Y=INT(RND(1)*20)+2: IF PEEK(ADD+Y*40+X*2)<>0 THEN 480
490 RETURN
```

●MZ-2000シリーズ版(MZ-1Z001)

```
100 CONSOLE C40,N: TEMPO 7: PRINT CHR$(6): DEF KEY(7)=POKE $952,166↵
110 DIM XH(7),YH(7),C$(7): K$=CHR$($1F): T$="*": HI=100: POKE $952,0
120 FOR I=0 TO 7: READ XH(I),YH(I),C$(I): NEXT
130 DATA 0,-1,|, 1,-1,/, 1,0,-, 1,1,\, 0,1,|, -1,1,/, -1,0,-, -1,-1,\
140 REM
150 LE=1: SC=0
160 REM
170 CURSOR 5,0: PRINT STRING$(K$,30);
180 FOR I=1 TO 22: CURSOR 5,I: PRINT K$;STRING$(" ",28);K$;: NEXT
190 CURSOR 5,23: PRINT STRING$(K$,30);
210 CURSOR 6,24: PRINT "SCORE:";RIGHT$("    "+STR$(SC),4);
211 CURSOR 16,24: PRINT " MAX:";RIGHT$("    "+STR$(HI),4);
212 CURSOR 25,24: PRINT " LEVEL:";RIGHT$(" "+STR$(LE),2);
220 REM
230 BX=20: BY=10: M=0: N=1: CURSOR BX,BY: PRINT C$(M);
240 FOR I=0 TO LE*5: GOSUB 480: CURSOR X,Y: PRINT T$;: NEXT
250 FOR I=1 TO 5: GOSUB 480: CURSOR X,Y: PRINT CHR$(48+I);: NEXT
260 REM
270 GET I$: IF I$=" " THEN M=M+1: M=M-INT(M/8)*8: GOTO 370
280 D=ASC(CHARACTER$(BX+XH(M),BY+YH(M)))
290 IF D=32 THEN 360
300 IF D<>48+N THEN 410
310 N=N+1: SC=SC+10*LE: CURSOR 12,24: PRINT RIGHT$("    "+STR$(SC),4);
320 MUSIC "A0B0"
330 IF N<6 THEN 360
340 MUSIC "A2B2C2A2G2G2A2"
350 LE=LE+1: SC=SC+LE*100: GOTO 170
360 CURSOR BX,BY: PRINT " ";: BX=BX+XH(M): BY=BY+YH(M)
370 CURSOR BX,BY: PRINT C$(M);
380 FOR W=1 TO 150: NEXT
390 GOTO 270
400 REM
410 MUSIC "A2B2G2G2B2C2C2"
420 IF SC>HI THEN HI=SC
430 CURSOR 15,10: PRINT "GAME  OVER"
440 CURSOR 14,12: PRINT "HIT  [RETURN]"
450 GET I$: IF I$<>CHR$(13) THEN 450
460 GOTO 150
470 REM
480 X=INT(RND(1)*20)+8: Y=INT(RND(1)*20)+2: IF CHARACTER$(X,Y)<>" " THEN 480
490 RETURN
```



こんな5年も昔のBASICじゃあこのテのゲームつきゃできない。ちなみにキー入力をチャタリングの神様にしてあるので、ゲーム中にストップさせたときは、ファンクションキーの7番を押すこと。

●PASOPIA7版

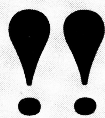
```
100 DEFINT A-Z: WIDTH 40: KEY OFF: CONSOLE 0,25,0,8: RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,
2))
110 DIM XH(7),YH(7),C$(7): K$="■": T$="*": HI=100: PLAY "T255V10"
120 FOR I=0 TO 7: READ XH(I),YH(I),C$(I): NEXT
130 DATA 0,-1,|, 1,-1,/, 1,0,-, 1,1,\, 0,1,|, -1,1,/, -1,0,-, -1,-1,\
140 :
150 LE=1: SC=0
160 :
170 COLOR 5: LOCATE 5,0: PRINT STRING$(30,K$);
180 FOR I=1 TO 22: LOCATE 5,I: PRINT K$;STRING$(28," ");K$;: NEXT
190 LOCATE 5,23: PRINT STRING$(30,K$);
200 COLOR 7
210 LOCATE 6,24: PRINT USING"SCORE:#### MAX:#### LEVEL:##";SC;HI;LE;
220 :
230 BX=20: BY=10: M=0: N=1: COLOR 6: LOCATE BX,BY: PRINT C$(M);
240 COLOR 4: FOR I=1 TO LE*5: GOSUB 480: LOCATE X,Y: PRINT T$;:NEXT
250 COLOR 7: FOR I=1 TO 5: GOSUB 480: LOCATE X,Y: PRINT CHR$(&H30+I);: NEXT
260 :
270 IF STRIG(0) THEN M=(M+1) MOD 8: GOTO 370
280 D=SCREEN(BX+XH(M),BY+YH(M))
290 IF D=32 THEN 360
300 IF D<>&H30+N THEN 410
310 N=N+1: SC=SC+10*LE: COLOR 7: LOCATE 12,24: PRINT USING"####";SC;
320 PLAY "L64AB"
330 IF N<6 THEN 360
340 PLAY "L16CDCDCDCDGAGAGAGABBB"
350 LE=LE+1: SC=SC+LE*100: GOTO 170
360 LOCATE BX,BY: PRINT " ";: BX=BX+XH(M): BY=BY+YH(M)
370 COLOR 6: LOCATE BX,BY: PRINT C$(M);
380 FOR W=1 TO 200: NEXT
390 GOTO 270
400 :
410 PLAY "L16GGCCCACACACAC"
420 IF SC>HI THEN HI=SC
430 COLOR 7: LOCATE 15,10: PRINT "GAME  OVER"
440 LOCATE 14,12: PRINT "HIT  [RETURN]"
450 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 450
460 GOTO 150
470 :
480 X=INT(RND(1)*20)+8: Y=INT(RND(1)*20)+2: IF SCREEN(X,Y)<>32 THEN 480
490 RETURN
```



PASOPIAのBASICはPCやFMとほとんど同じだからグラフィックを使ったゲームでもかんたんに移植できるぞ。今からでもおそくはない。PCやFMのおもしろそうなゲームを移植していこう。

ポシェット裏面場

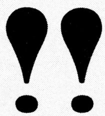
〈クイズ・この人は誰だ!〉○っちゃんよちよち、うんこして、紙がないから手でふいて、もったいないからなめちゃった。あっちゃん改めⓐの影武者と呼ばれている。プロのミュージシャン。編集室にいきなりバイオリンを持ちこみ、ひいてしまうすご〜い人。口ぐせは、「サイテ」。なんともいえないアクセントは、大阪のものを感じさせる。ⓐとハットリくんと彼、3人の会話は空を飛んでいき、涙が出るほどおもしろい。7　こたえ(　)



クリック音は、「POKE 0,0」で消せる。また、スクリーン上のキャラクタコードを知りたいなら「キャラクタコード=PEEK($C100+Y*32+X」という式を使えばいいだろう。ヤリ貝のある人は、ユーザー定義キャラクタでも使って、キャラクタを変えてみるといい。

●JR-200版

```
100 CLEAR $4FFF: POKE 0,0: CLS
105 TEMPO 10: GOSUB 500
110 DIM XH(7),YH(7),C$(7): T$="*": HI=100: AD=$C100
120 RESTORE 130: FOR I=0 TO 7: READ XH(I),YH(I),C$(I): NEXT
130 DATA 0,-1,|, 1,-1,／, 1,0,—, 1,1,＼, 0,1,|, -1,1,／, -1,0,—, -1,-1,＼
140 REM
150 LE=1: SC=0
160 REM
170 COLOR 5: LOCATE 1,0: PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
180 FOR I=1 TO 21: LOCATE 1,I: PRINT "▒                            ▒";: NEXT
190 LOCATE 1,22: PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
200 COLOR 7
210 LOCATE 1,23: PRINT "SCORE:";RIGHT$("    "+STR$(SC),4);
212 LOCATE 12,23: PRINT "MAX:";RIGHT$("    "+STR$(HI),4);
214 LOCATE 21,23: PRINT "LEVEL:";RIGHT$(" "+STR$(LE),2);
220 REM
230 BX=16: BY=10: M=0: N=1: COLOR 6: LOCATE BX,BY: PRINT C$(M);
240 COLOR 4: FOR I=1 TO LE*5: GOSUB 480: LOCATE X,Y: PRINT T$;: NEXT
250 COLOR 7: FOR I=1 TO 5: GOSUB 480: LOCATE X,Y: PRINT CHR$(48+I);: NEXT
260 REM
270 PICK I: IF I=32 THEN M=M+1: M=M-INT(M/8)*8: GOTO 370
280 D=PEEK(AD+(BY+YH(M))*32+BX+XH(M))
290 IF D=32 THEN 360
300 IF D<>48+N THEN 410
310 N=N+1: SC=SC+10*LE: COLOR 7: LOCATE 7,23: PRINT RIGHT$("    "+STR$(SC),4);
320 PLAY "B",$5000
330 IF N<6 THEN 360
340 PLAY "F",$5006
350 LE=LE+1: SC=SC+LE*100: GOTO 170
360 LOCATE BX,BY: PRINT " ";: BX=BX+XH(M): BY=BY+YH(M)
370 COLOR 6: LOCATE BX,BY: PRINT C$(M);
380 FOR W=1 TO 200: NEXT
390 GOTO 270
400 REM
410 PLAY "F",$5014
420 IF SC>HI THEN HI=SC
430 COLOR 7: LOCATE 10,10: PRINT "GAME  OVER"
440 LOCATE 9,12: PRINT "HIT  [RETURN]"
450 PICK I: IF I<>13 THEN 450
460 GOTO 150
470 REM
480 X=INT(RND(1)*20)+3: Y=INT(RND(1)*20)+2: IF PEEK(AD+Y*32+X)<>32 THEN 480
490 RETURN
500 REM play data
505 RESTORE 600
510 FOR I=0 TO 34
520 READ D: POKE $5000+I,D
530 NEXT
540 RETURN
600 DATA 6,$22,6,$24,0
610 DATA 24,$19,24,$1b,24,$19,24,$2b,24,$22,24,$22,24,$22,0
620 DATA 24,$0d,24,$0f,24,$0d,24,$0f,24,$12,24,$12,24,$12,0
```



GⅡモードでスクリーン上のキャラクタを読みたいときは「VPEEK(&3800+Y*32+X)」という式を使えばOK。また10行の「CONSOLE 0」を取ればBASIC-Iでも動くはず。

●M5シリーズ版(BASIC-G)

```
100 console 0:print chr$(18):play "t255"
:cls
110 dim XH(7),YH(7),C$(7):K$="i":T$="*":
HI=1000:ADD=&3800
120 for I=0 to 7:read XH(I),YH(I),C$(I):
next I
130 data 0,-1,"a", 1,-1,"b", 1,0,"c", 1,
1,"d", 0,1,"e", -1,1,"f", -1,0,"g", -1,-
1,"h"
135 gosub 1000
140:
150 LE=1:SC=0
160:
170 print cursor(1,0);rpt$(30,K$)
180 for I=1 to 21:print cursor(1,I);K$;r
pt$(28," ");K$;:next
190 print cursor(1,22);rpt$(30,K$);
210 print cursor(2,23);"SCORE:";right$("
 "+num$(SC),4);
212 print cursor(13,23);"MAX:";right$("
 "+num$(HI),4);
214 print cursor(22,23);"LEVEL:";right$(
" "+num$(LE),2);
220:
230 BX=16:BY=10:M=0:N=1:print cursor(BX,
BY);C$(M);
240 for I=1 to LE*5:gosub 480:print curs
or(X,Y);T$;:next
250 for I=1 to 5:gosub 480:print cursor(
X,Y);chr$(&30+I);:next
260:
270 if peek(&702B)=7 then M=(M+1)mod 8:g
oto 370
280 D=vpeek(ADD+(BY+YH(M))*32+BX+XH(M))
290 if D=32 then goto 360
300 if D<>&30+N then goto 410
310 N=N+1:SC=SC+LE*10:print cursor(8,24)
;right$("    "+num$(SC),4);
320 play "l32o6ca"
330 if N<6 then goto 360
340 play "l8o6cdcdgggababaaa"
350 LE=LE+1:SC=SC+LE*50:goto 170
360 print cursor(BX,BY);" ";:BX=BX+XH(M)
:BY=BY+YH(M)
370 print cursor(BX,BY);C$(M);
380 for W=1 to 300:next
390 goto 270
400:
410 play "l8o4ccddggcbcbc"
420 if SC>HI then HI=SC
430 print cursor(11,10);"GAME  OVER"
440 print cursor(10,12);"HIT  [RETURN]"
450 if peek(&702B)<>8 then goto 450
460 goto 150
470:
480 X=rnd(20)+4:Y=rnd(20)+2:if vpeek(ADD
+Y*32+X)<>32 then goto 480
490 return
1000rem  SET USER CHARACTER
1010 stchr "10387c1010101010" to 97,7
1020 stchr "0703050810204080" to 98,7
1030 stchr "000406ff06040000" to 99,7
1040 stchr "8040201008050307" to 100,7
1050 stchr "10101010107c3810" to 101,7
1060 stchr "0102040810a0c0e0" to 102,7
1070 stchr "002060ff60200000" to 103,7
1080 stchr "e0c0a01008040201" to 104,7
1090 stchr "aa55aa55aa55aa55" to 105,7
1100 return
```

ポシェット裏面場

〈クイズ・この人は誰だ！〉つい数カ月前まではふつーの読者だった。それが知らぬまに働いていたという人。ポケコン担当。自らも現役バリバリでプログラムを作る。寮の門限すべりこみセーフの毎日を送っている。一般読者からみれば、1番の理想像(!?)。MoMoと2人で、たけちゃんの消えた工作班復帰に貢献している人。ピッカピッカの大学1年生にはなれなかった。口ぐせ「まあ、おしゃれっ!!」これからのポシェットに対して、やりがいをもってがんばろうとしている。8 こたえ（ ）

わくわくプログラムコーナー

短い1画面もいいけれど、じっくりたっぷり打ちこみたいキミのためにバラエティたっぷり、わくわくプログラムなのです。

‼打ちこむまえに

使用しているBASICやモード、オプションの有無、メモリの容量などを確かめてから打ちこみをはじめてください。特にMSXについては、8K、16K、32K、64Kの各機種についてひとつひとつ動くかどうかを確かめています。8Kとあれば、全ての機種で動きますが16Kとなっているプログラムは、8Kでは動きません。ただし、8Kの機種でもオプションをつけてメモリの拡張をすればだいじょうぶです。

また、PC-8801mkIISRの場合は、V1、スタンダードにセッティングしてから入力、動作してください。

‼掲載リストについて

リストはプリンタから打ち出したものを縮小掲載しています。十分注意していますが、もしどうしても読めない部分があれば、編集部まで電話で問い合わせてください。電話番号などは、次の項目を参照してください。

‼バグについて

掲載プログラムは何度もチェックしているのでプログラムそのもののバグはまずないと考えてください。ただ、編集・印刷上のミスによりみなさんにご迷惑をおかけすることがときどきあることも事実です。毎号、こういうことのないように努力していますが、もし、リストが欠けていたり、見えなくなっていたり、何度見直してもプログラムがうまく動かなかったりした場合には、下記まで電話で問い合わせてください。

テクノポリスおよびポシェットの編集部は、8月中旬に移転しますのでご注意ください。

☆8月10日までの連絡先

✆(03)295-4610　テクノポリス編集室
ポシェット編集部（平日5時～7時）
（8月11日～18日は連絡できません）

☆8月19日からの連絡先

✆(03)433-6231　テクノポリス編集室
ポシェット編集部（平日5時～7時）
新住所等は99ページを見てください。

‼テープのサービスはしていません

最近、「プログラムが打ちこめないのでテープにセーブして送ってください」という手紙が多くなってきましたが、原則としておことわりしています。作者の住所・名前も教えることはできません。プログラムは、リストどおりに打ちこめば必ず動きます。もし、リストがちょっと変な場合、電話やポシェット、テクノポリスのバグコーナーで確認してください。

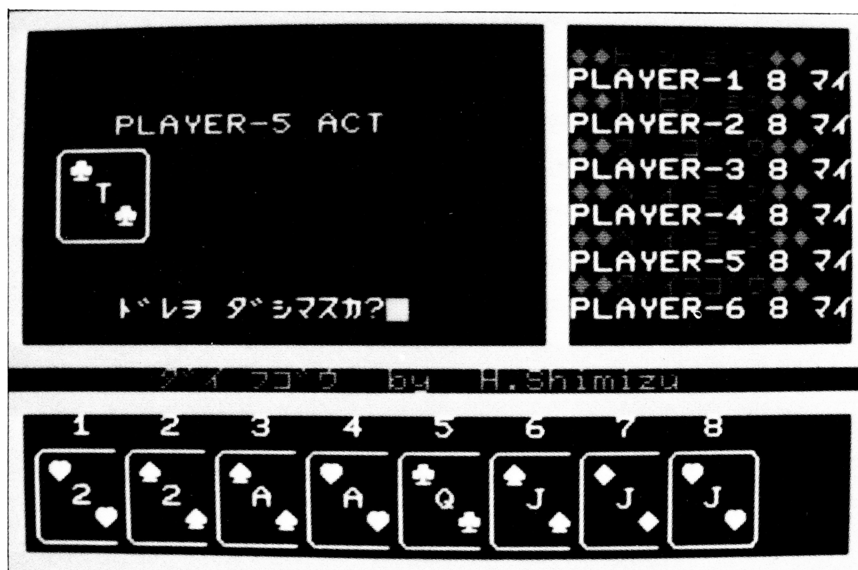


標準打ちこみタイム
45分

大富豪とも大貧民とも呼ばれる、人気トランプゲームがひとりでもできるんだもんねっ！

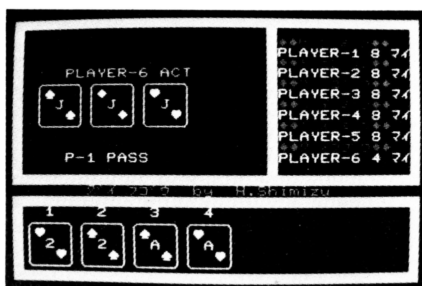
大富豪

FOR PC-8001/8801シリーズ (N-BASIC)



とよろこぶのも
つかの間なのであったのさ…

⬆カードはまず大貧民から出しはじめる。ここでは、Qを出すために5キーを押そう

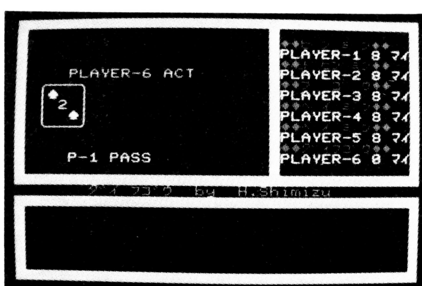


➡みんなパスしたので今度はキミから。Jの3枚ぞろいをドン！



そのカード
ほしい
にゃあ～





➡出すものすべてみんながパス。最後に2を出して、大勝利だ

⬇1回戦ごとに今の結果を出してくれる。キミがPLAYER6だ

3 カイセン ノ ケッカ

PLAYER .6	....	ダイフゴウ	15	pts.
PLAYER .2	....	フ ゴ ウ	11	pts.
PLAYER .3	....	ヘ イ ミ ン	8	pts.
PLAYER .1	....	ヘ イ ミ ン	4	pts.
PLAYER .4	....	ヒ ン ミ ン	3	pts.
PLAYER .5	....	ドヒン ミン	4	pts.

ポシェット裏面場

〈クイズ・この人は誰だ！〉とにかく4コママンガのモデル第1位です。移植のコーナー担当。それ以上のことは、付き人のTが、シャットアウト。謎の男である。うわさによると、マージャンが好きらしい。マージャン仲間に、㋐、LOLI、おさむなどがいるようだ。ゆみが彼に勝てるものといえば、電話をとるはやさ、ぐらいだろう。付き人のTは、彼と似ていて、やはり影武者らしいが、たまにどっちが本物か、わからなくなる。9 こたえ（ ）

BY 清水晴彦

トランプ遊びをパソコン化することにかけては今のところ、清水晴彦の右に出る読者はいない



今日は、今フロあがりでこの原稿を書いております。今日、いかなる理由にせよ、ゆみサンとお話しすることができてとても喜んでいます。ゆみサンはとてもおとなっぽい声ですね。もっとかわいらしい声だと思っていました。でもこれは一応ホメ言葉です。



このゲームを知らないキミはかわいそう

もし、『大富豪』(大貧民とも大びんぼうとも呼ばれる) を知らなかったとしたら、キミは人生の楽しみの10分の1くらいはソンしていたと思いたまえ。

ふつう、5～6人でやるトランプゲーム。1回勝負が終わるたびに、トップから大富豪、富豪、平民……ド貧民の階級がつけられる。次の配札が終わったら、大富豪とド貧民、富豪と貧民のあいだでカードの交換がある。上から下へはいらないカード、下から上へはいちばんいいカードをわたすのだ。

台札を最初に出すのはド貧民。あとはその台札より大きい数字のカードを出していけばいいのだ。パスをするときは[P]キー。パスは何回してもいい。ところで、念のため書いておくと、このゲームではいちばん強いカードが2なのだ。ジョーカーを入れたときはジョーカーが最高位だけど、このパソコン版ではジョーカーなし。

2枚、3枚同じ数のカードがあれば、最初の台札を出すときに、2枚、3枚まとめて出せる。台札が2枚、3枚のときは、台札と同じ形でしか出せない。1人対5人コンピュータで10回戦を戦う。1度やるとヤミツキになるぞ。


```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE,,0,1:DEFINT A-Z
20 DIM A(51),P(5,11),N(5),KM$(6),KM(6),S(6),M(1):PRINT CHR$(12)
30 T1$=STRING$(5,29)+CHR$(31):T2$=STRING$(4,29)+STRING$(3,30)
40 C$="┌───┐"+T1$+"|   |"+T1$+"|   |"+T1$+"|   |"+T1$+"└───┘"+T2$
50 DATA ダイフゴウ,フ ゴ ウ,ヘ イ ミ ン,ヘ イ ミ ン,ヒ ン ミ ン,ドヒン ミン
60 FOR I=1 TO 6:READ KM$(I):NEXT I:TE=1
70 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ カード ジュンビ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
80 FOR I=0 TO 51:A(I)=I:NEXT I
90 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ カード シャツフル ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
100 FOR I=0 TO 51:A=RND(1)*52:SWAP A(A),A(I):NEXT I:P=RND(1)*6
110 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ショキ セッテイ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
120 FOR I=0 TO 5:N(I)=0:FOR J=0 TO 11:P(I,J)=-4:NEXT J,I:AR=0:BN=0:BM=0
130 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ カード ヲ クバル ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
140 ERASE M:DIM M(5,2):FOR I=0 TO 51:P((I+P) MOD 6,I¥6)=A(I)
150 N((I+P) MOD 6)=N((I+P) MOD 6)+1:NEXT I
160 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ カード ナラベ カエ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
170 FOR I=0 TO 5:FOR K=0 TO 8:FOR L=0 TO 7
180 IF P(I,L)¥4+1<P(I,L+1)¥4+1 THEN SWAP P(I,L),P(I,L+1)
190 NEXT L,K,I:IF TE=0 THEN PRINT CHR$(12);
200 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ショキ ガメン ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
210 LINE(0,17)-(39,24),"■",5,B:LINE(0,0)-(39,15),"■",5,B:LOCATE 7,16:COLOR 4
220 PRINT "ダイ フゴウ  by  H.Shimizu";:LINE(24,0)-(24,15),"■",5:IF TE=1 THEN 320
230 COLOR 3:FOR I=1 TO 6:LOCATE 25,KM(I)*2+2:PRINT "◆◆";KM$(I);"◆◆";:NEXT I
240 P1=KM(1):IF P1<>5 THEN 270 ELSE FOR I=0 TO N(5)-1:X=I*(5+(N(5)>7))+1
250 Y=19:C=P(5,I):GOSUB 970:COLOR 7:LOCATE X+1,18:PRINT I+1:NEXT I:KK=2
260 GOSUB 1030:P2=KM(6):SWAP P(P1,K1),P(P2,0):SWAP P(P1,K2),P(P2,1):GOTO 310
270 P2=KM(6):SWAP P(P1,N(P1)-1),P(P2,0):SWAP P(P1,N(P1)-2),P(P2,1)
280 P1=KM(2):IF P1<>5 THEN 310 ELSE FOR I=0 TO N(5)-1:X=I*(5+(N(5)>7))+1
290 Y=19:C=P(5,I):GOSUB 970:COLOR 7:LOCATE X+1,18:PRINT I+1:NEXT I:KK=1
300 GOSUB 1030:P2=KM(5):SWAP P(P1,K1),P(P2,0):TE=1:P=KM(6):GOTO 170
310 P1=KM(2):P2=KM(5):SWAP P(P1,N(P1)-1),P(P2,0):TE=1:P=KM(6):GOTO 170
320 FOR I=0 TO N(5)-1:X=I*(5+(N(5)>7))+1:Y=19:C=P(5,I):GOSUB 970
330 COLOR 7:LOCATE X+1,18:PRINT I+1;:NEXT I
340 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 9:A=P(I,J):IF A=-4 THEN 360
350 H=-(A¥4+1>8)-(A¥4>10):M(I,H)=M(I,H)+1
360 NEXT J,I
370 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ GAME START ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
380 FOR I=0 TO 5:COLOR 7:LOCATE 25,I*2+3
390 PRINT "PLAYER";-I-1;HEX$(N(I));" マイ";:NEXT I:IF P<5 THEN 510
400 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ PLAYER ニュウリョク ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
410 IF BN>0 THEN 430 ELSE LOCATE 5,13:PRINT "ナンマイ ダシマスカ?";
420 BM=VAL(INPUT$(1)):IF BM=0 OR BM>4 THEN 420
430 LOCATE 5,13:PRINT "ドレヲ ダシマスカ?";
440 A$=INPUT$(1):A=VAL(A$)-1:IF A$="p" OR A$="P" THEN 620
450 IF A>8 THEN 440
460 LOCATE 5,13:PRINT "                    ";:IF A=-1 THEN 410
```

ポシェット裏面場

〈クイズ・この人は誰だ！〉もうすぐ30歳。編集室の宿直はこの人の右にでる者はいない。つまりいいかえれば宿直の帝王である。いつでも、どこでも、どんなかっこうでも寝られるという特技の持ち主。主食は、アーモンドチョコレート、コカコーラ、赤いキャビンにユンケル皇帝液。ふつうの人がおもしろいと思ったものには、あまり反応を示さず、どこがおもしろいのか、わけがわからないものに興味を示す。消しゴムを求めて3時間も編集室内をウロウロしている人。10 こたえ（ ）

```
470 IF P(5,A)¥4+1<>P(5,A+BM-1)¥4+1 OR BN=>P(5,A)¥4+1 THEN 430
480 LINE(1,18)-(37,23)," ",BF
490 GOTO 700
500 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ COMPUTER ﾊﾞﾝ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
510 IF BN>0 THEN 560
520 IF N(P)=1 THEN A=0:BM=1:GOTO 670
530 FOR I=0 TO 3:IF I=N(P) THEN 550
540 IF P(P,N(P)-1)¥4+1=P(P,N(P)-1-I)¥4+1 THEN NEXT I
550 BM=I:A=N(P)-BM:GOTO 670
560 IF BM>N(P) THEN 620
570 FOR I=N(P)-1 TO BM-1 STEP -1
580 IF P(P,I)¥4+1<>P(P,I-BM+1)¥4+1 THEN 600
590 IF P(P,I)¥4+1>BN THEN 660
600 NEXT I
610 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ PASS ｼｮﾘ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
620 LOCATE 5,13:PRINT "P";-P-1;"PASS      ";:FOR I=1 TO 5:BEEP 1:FOR J=1 TO 20
630 NEXT J:BEEP 0:IJ=2^2^2:NEXT I:LOCATE 5,13:PRINT "          ";
640 PA=PA+1:IF PA<5 THEN 860
650 LINE(1,1)-(23,10)," ",BF:PA=0:BN=0:GOTO 860
660 A=I-BM+1
670 H=-(P(P,A)¥4+1>8)-(P(P,A)¥4+1>10)
680 IF N(P)>2 AND H=2 AND M(P,0)>M(P,2) THEN 620
690 M(P,H)=M(P,H)-BM
700 LOCATE 5,5:COLOR 6:PRINT "PLAYER";-P-1;"ACT";
710 N(P)=N(P)-BM:BN=P(P,A)¥4+1:FOR I=1 TO BM
720 C=P(P,A+I-1):X=2+(I-1)*5:Y=6:GOSUB 970
730 P(P,A+I-1)=-4:NEXT I:PA=0
740 F=0:FOR K=0 TO 8:FOR L=0 TO 7
750 IF P(P,L)¥4+1<P(P,L+1)¥4+1 THEN SWAP P(P,L),P(P,L+1):F=1
760 NEXT L:IF F=1 THEN F=0:NEXT K
770 IF P<5 THEN 830
780 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ PLAYER CARD ﾋｮｳｼﾞ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
790 FOR I=0 TO 8:IF P(5,I)=-4 THEN 820
800 X=I*(5+(N(5)>7))+1:Y=19:C=P(5,I):GOSUB 970
810 COLOR 7:LOCATE X+1,18:PRINT I+1;
820 NEXT I
830 IF N(P)>0 THEN 860
840 BEEP:COLOR 6:LOCATE 5,13:PRINT "P";-P-1;"Win !";:AR=AR+1:KM(AR)=P
850 FOR I=1 TO 3:BEEP 1:FOR J=1 TO 100:NEXT J:BEEP 0:NEXT I:IF AR=5 THEN 890
860 P=P+1:IF P>5 THEN P=0
870 IF N(P)=0 THEN PA=PA+1:IF PA<5 THEN 860 ELSE 650
880 GOTO 380
890 TE=0:PRINT CHR$(12);:FOR I=0 TO 5:IF N(I)>0 THEN KM(6)=I ELSE NEXT I
900 KS=KS+1:LOCATE 5,0:PRINT KS;" ｶｲｾﾝ ﾉ ｹｯｶ";
910 FOR I=1 TO 6:LOCATE 2,I*3+2:COLOR 6+(KM(I)=5)
920 PRINT "PLAYER";KM(I)/10+.1;" ････ ";KM$(I);"  ";:S(KM(I))=S(KM(I))+I
930 PRINT 6*KS-S(KM(I));" pts.";:NEXT I:IF KS<10 THEN 70
940 COLOR 5:LOCATE 10,23:PRINT "Play again ?";:A$=INKEY$
950 IF A$="Y" OR A$="y" THEN RUN ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN END ELSE 940
960 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ CARD ﾋｮｳｼﾞ Sub. ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
970 BEEP 1:COLOR 12-5*INT((C MOD 4+1)/2+.5)
980 LOCATE X,Y:PRINT C$;
990 PRINT MID$("♠♣♦♥",C MOD 4+1,1);CHR$(31);
1000 PRINT MID$("3456789TJQKA2",C¥4+1,1);CHR$(31);
1010 PRINT MID$("♠♣♦♥",C MOD 4+1,1);CHR$(31);:BEEP 0:RETURN
1020 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ CARD change Sub. ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1030 LOCATE 7,16:PRINT "    ｺｳｶﾝ ﾉ ｶｰﾄﾞ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳﾊ?";:A$=INPUT$(1):Q$=""
1040 IF VAL(A$)=0 OR P(5,VAL(A$)-1)=-4 THEN 1030 ELSE K1=VAL(A$)-1
1050 IF KK=1 THEN 1070 ELSE LOCATE 9,16:PRINT "ﾓｳｲﾁﾏｲ ﾉ ｶｰﾄﾞ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳﾊ?";
1060 Q$=INPUT$(1):IF VAL(Q$)=0 OR P(5,VAL(Q$)-1)=-4 THEN 1030
1070 K2=VAL(Q$)-1:IF K1=K2 THEN 1030 ELSE LOCATE 5,16:PRINT SPC(30);:RETURN
```

■変数リスト

A(n)……カード用
P(n,m)……各プレーヤーの手札
N(n)……各プレーヤーの手札の枚数
KM$(n)……階級名
KM(n)……各プレーヤーの階級
S(n)……スコア

■プログラムの説明

10〜120　初期設定
130〜150　カードを配る
160〜190　カードの並べかえ
200〜220　画面設定
230〜360　カード交換処理
370〜390　各プレーヤーの手札の数表示
400〜490　自分のカード処理
500〜600　他のプレーヤーのカード処理
620〜640　パス処理
650〜770　場の処理
780〜820　自分の手札表示
830〜880　あがり、ゲームオーバー判断
890〜950　ゲームオーバー処理
960〜1010　カード表示サブルーチン
1020〜1070　カード交換サブルーチン

ポシェット裏面場

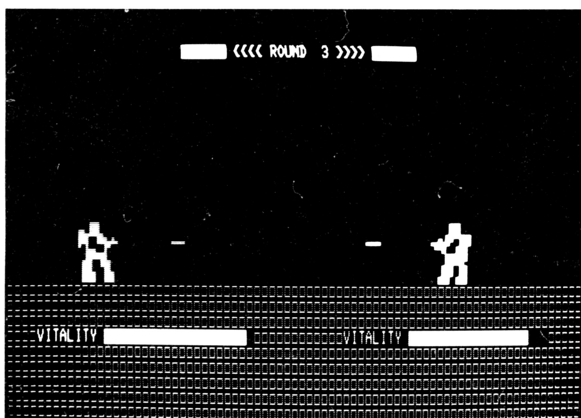
〈クイズ・この人は誰だ！〉どうだったかな？　えーそれでは、さっそくこたえの発表です。1　Smile-Yamamoto　2　よーこ　3　エイキチ　4　パンプ　5　ゆみ　6　MoMo　7　よっちゃん　8　まさいちろー　9　デブ大先生＋付き人のT　10　あっちゃん改めⓐ——以上です。何問あたったかな？　全問正解の人はウソツキッ！　8問前後正解だった人は、テクポリ病患者。半分ぐらいの人は、なかなかうれしい読者。それ以下の人は、ふつーの人です。

標準打ちこみタイム 50分

ロボット対ロボットのピョコピョコ・シューティングゲーム。だんだん敵は手ごわくなるぞ！

バトリング

FOR PC-8001/8801シリーズ (N-BASIC)



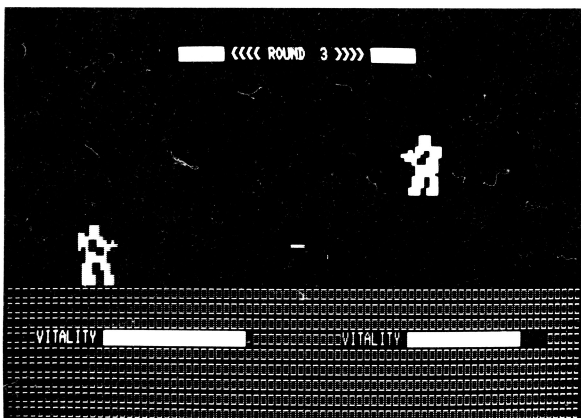
⬆ラウンド1、2は軽くクリアできる。でも、ラウンド3あたりになると、敵の攻撃もきびしくなってくる

友だちはみんなビデオを持っているのに、ひとりだけ持っていないと嘆く神奈川県の17歳

このプログラムはアセンブラを使って作ったものです。でもいくら楽に作れても、テープではじれったい。このまえ、バイトしてプリンタを買ったけど、プリンタ用紙もすぐになくなってしまう。今度はフロッピーディスクドライブを購入して、もっとすごいゲームを作りたいなと思っています。



BY MK.II



⬆敵のビームは、[2]キーのジャンプでかわそう。これは最初、タイミングに苦しむけれど、なれるとよけるのが快感！

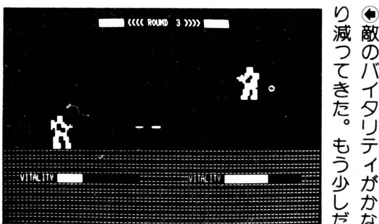
⬇やった！ 敵をたおしたぞ！ 次の面はさらに強い敵が現わる



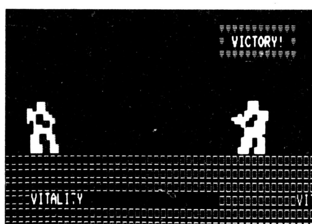
対するはコンピュータ制御のシューティングロボ。ピョンピョン！

キミのロボットは右側のホワイトロボ。テンキーの[1]と[3]のキーで左右に動き、[2]のキーでピョンとジャンプできる。ビーム発射は[SHIFT]キー。

キミもコンピュータ側も、ビームがあたると画面下に表示されているVITALITY（バイタリティ）（生命力）が減る。これが0になると、一巻のおわり。キミがやられれば、ゲーム



⬅敵のバイタリティがかなり減ってきた。もう少しだ



●注意●

このプログラムは、マシン語を使用していますので、プログラムをすべて打ちこみましたら、念のため、プログラムをセーブしたのちに、RUNを実行してください。なお、このプログラムには、簡単なチェックサムが内蔵されており、データ文中のマシン語用データが誤まっていると、ERROR＋行番号が表示されます。また、各データ文の最後の数値がチェックサム用になっていますので、特に注意して打ちこんでください。

ポシェット裏面場

〈編集室の㊙ばなし〉今回のテーマは〝朝と昼と夜〟。編集室では**夜**が1番活気がある。なぜか夜になると、わいてくるように人間が集まる。人間は当然食べることは忘れない。でもって、**3**時間に1回は**「あわや」**というおかし屋に行く人が現われ、その人に小銭をわたして注文する。それを俗に**「あわや便」**と言う。これは通常2人で行く。なお、太字のところは暗記しておいたほうがよいと思われるところ。（ゴキブリちょろちょろいすにちょろ、つくえにちょろちょろゆかにちょろ……➡）

オーバー。敵をやっつければ面クリアで、次の面へ。面があがるごとに敵はよく動き、ビームをビシビシうってくるようになる。面は全部で16面。16面全部クリアすると……シーン。

動きがなかなかよくて楽しめるぞ。

```
10 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR 300,&HD3FF:GOSUB 280
20 DEFINT A-Z:DEFUSR0=&HD400:DEFUSR1=&HD8D0:DEFUSR2=&HD8E3:R=1
30 COLOR 0,0,1:PRINT CHR$(12);:LINE(0,16)-(79,24),"□",INT(RND(1)*7)+1,BF
40 A$="VITALITY ████████████████████"
50 COLOR 7:LOCATE 23,0:PRINT USING"███████ <<<< ROUND ## >>>> ███████";R
60 COLOR 6:LOCATE 4,19:PRINT A$:COLOR 5:LOCATE 45,19:PRINT A$
70 P=&HE023:POKE P,33:POKE P+1,74
80 C=88+((R-1)¥3)*32:POKE &HD84D,C:POKE &HD89B,C:POKE &HD8B4,C
90 A=255-17*(R-1):B=45-3*(R-1):C=255-10*(R-1)
100 POKE &HE016,A:POKE &HE01C,B:POKE &HE01F,C
110 FOR I=0 TO 1000:NEXT:U=USR0(0)
120 U=USR1(0)
130 IF PEEK(P)=13 THEN 150
140 IF PEEK(P+1)=54 THEN U=USR2(0):GOTO 180 ELSE 120
150 LINE(33,6)-(44,8),"♥",3,B
160 COLOR 7:LOCATE 34,7:PRINT " VICTORY! ":U=USR2(0):FOR I=0 TO 5000:NEXT
170 R=R+1:IF R<17 THEN 30
180 X=14:Y=6
190 COLOR INT(RND(1)*7)+1
200 LOCATE X,Y  :PRINT "
210 LOCATE X,Y+1:PRINT "
220 LOCATE X,Y+2:PRINT "
230 LOCATE X,Y+3:PRINT "
240 LOCATE X,Y+4:PRINT "
250 LOCATE X,Y+6:PRINT "          [[[[[ HIT RETURN KEY !! ]]]]
260 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 190 ELSE GOTO 20
270 '   POKE MACHINE LANGUAGE PROGRAMS
280 FOR I=0 TO 79
290  SUM=0
300  FOR J=0 TO 16
310   READ D$: D=VAL("&H"+D$): POKE &HD400+I*16+J,D: SUM=SUM XOR D
320  NEXT
330  IF SUM<>0 THEN PRINT "DATA ERROR in";370+I*10: STOP
340 NEXT
350 RETURN
360 :
370 DATA AF,32,03,E0,32,09,E0,32,07,E0,32,08,E0,21,00,00,8B
380 DATA 22,04,E0,21,0D,46,22,0A,E0,3E,01,32,0C,E0,3E,02,B9
390 DATA 32,0D,E0,32,0E,E0,3E,06,32,0F,E0,32,10,E0,21,0D,08
400 DATA 06,22,21,E0,3E,02,32,11,E0,32,12,E0,3E,06,32,13,C3
410 DATA E0,32,14,E0,AF,32,15,E0,21,00,00,22,17,E0,3E,02,86
420 DATA 32,1A,E0,3E,01,32,1B,E0,AF,32,20,E0,32,1D,E0,32,9E
430 DATA 1E,E0,C9,21,0D,E0,35,C0,3A,0E,E0,77,21,02,01,22,AD
440 DATA 01,E0,3A,03,E0,A7,20,2E,CD,37,D7,D8,DB,08,FE,BF,F6
450 DATA C0,3A,03,E0,A7,C0,CD,65,D7,3E,01,32,03,E0,2A,0A,CF
460 DATA E0,24,2C,22,04,E0,21,06,E0,3A,0C,E0,FE,01,28,04,EC
470 DATA 36,FE,18,02,36,02,2A,04,E0,11,47,D8,E5,CD,77,D7,2E
480 DATA E1,3A,06,E0,84,67,22,04,E0,7C,FE,03,38,04,FE,4D,16
490 DATA 38,0B,AF,32,03,E0,21,00,00,22,04,E0,C9,11,4A,D8,E0
500 DATA CD,77,D7,C9,21,0F,E0,35,C0,3A,10,E0,77,21,06,04,01
510 DATA 22,01,E0,3A,0B,E0,47,DB,00,57,FE,F7,28,0E,FE,F3,FB
520 DATA 28,0A,FE,FD,28,12,FE,F9,28,0E,18,18,78,FE,48,30,C4
530 DATA 13,3E,02,32,07,E0,18,10,78,FE,03,38,07,3E,FE,32,BA
540 DATA 07,E0,18,04,AF,32,07,E0,3A,09,E0,A7,20,17,7A,FE,46
550 DATA FB,28,08,FE,F9,28,04,FE,F3,20,0A,3E,01,32,09,E0,33
560 DATA 3E,FD,32,08,E0,3A,09,E0,A7,28,20,3A,0A,E0,FE,05,4E
570 DATA 30,07,3E,03,32,08,E0,18,12,FE,0D,20,0E,3A,08,E0,D5
580 DATA FE,03,20,07,AF,32,09,E0,32,08,E0,3A,22,E0,47,3A,F1
590 DATA 0B,E0,90,21,0C,E0,30,04,36,01,18,02,36,02,2A,0A,BB
600 DATA E0,11,50,D8,E5,CD,77,D7,E1,3A,07,E0,84,67,3A,08,1C
610 DATA E0,85,6F,22,0A,E0,3A,0C,E0,FE,01,28,05,11,69,D8,66
620 DATA 18,03,11,82,D8,CD,77,D7,C9,21,11,E0,35,C0,3A,12,F9
```

ポシェット裏面場

〈編集室の㊙ばなし〉狭い編集室をいかに上手に使用するか——人間の数と比べ絶対に狭い編集室。この利用（!?）法だが、まず人間を3つに分ける。朝から夕刻にかけての平凡人間コース、おやつタイムから終電までの行きはのんびり、帰りはあたふたコース、"空の色が変わると合図する"オールナイトコース（これには宿直というすばらしい特典がついています。）このようにローテーションを組んでいるのです。つまり、3交替制の工場のようなものなのです。➡




```
630 DATA EØ,77,21,Ø2,Ø1,22,Ø1,EØ,3A,15,EØ,A7,2Ø,3B,CD,37,FF
64Ø DATA D7,D8,CD,13,D7,F5,3A,16,EØ,47,F1,B8,D8,3A,21,EØ,12
65Ø DATA 47,3A,ØA,EØ,9Ø,3C,CD,2E,D7,FE,Ø4,DØ,3E,Ø1,32,15,3D
66Ø DATA EØ,2A,21,EØ,24,2C,22,17,EØ,3A,1A,EØ,21,19,EØ,FE,3Ø
67Ø DATA Ø1,2Ø,Ø4,36,FE,18,Ø2,36,Ø2,11,47,D8,2A,17,EØ,E5,75
68Ø DATA CD,77,D7,E1,2A,17,EØ,3A,19,EØ,84,67,22,17,EØ,7C,D8
69Ø DATA FE,Ø3,38,Ø4,FE,4D,38,ØB,AF,32,15,EØ,21,ØØ,ØØ,22,2A
7ØØ DATA 17,EØ,C9,11,4D,D8,CD,77,D7,C9,21,13,EØ,35,CØ,3A,Ø3
71Ø DATA 14,EØ,77,21,Ø6,Ø4,22,Ø1,EØ,21,1B,EØ,35,2Ø,16,CD,77
72Ø DATA 1A,D7,3C,3C,3C,77,CD,24,D7,21,1D,EØ,A7,2Ø,Ø4,36,D1
73Ø DATA FE,18,Ø2,36,Ø2,CD,13,D7,F5,3A,1C,EØ,47,F1,B8,38,DC
74Ø DATA 15,3A,22,EØ,47,3A,ØB,EØ,B8,21,1A,EØ,3Ø,Ø4,36,Ø1,1B
75Ø DATA 18,13,36,Ø2,18,ØF,CD,24,D7,A7,21,1A,EØ,2Ø,Ø4,36,78
76Ø DATA Ø1,18,Ø2,36,Ø2,3A,2Ø,EØ,A7,2Ø,37,3A,1F,EØ,4F,CD,22
77Ø DATA 13,D7,B9,38,2D,3A,Ø5,EØ,47,3A,22,EØ,9Ø,3C,3C,CD,55
78Ø DATA 2E,D7,FE,18,3Ø,1C,3A,Ø4,EØ,47,3A,21,EØ,9Ø,FE,FD,C2
79Ø DATA 38,1Ø,3A,Ø3,EØ,A7,28,ØA,3E,Ø1,32,2Ø,EØ,3E,FD,32,48
8ØØ DATA 1E,EØ,3A,2Ø,EØ,A7,28,2Ø,3A,21,EØ,FE,Ø5,3Ø,Ø7,3E,A2
81Ø DATA Ø3,32,1E,EØ,18,12,FE,ØD,2Ø,ØE,3A,1E,EØ,FE,Ø3,2Ø,Ø1
82Ø DATA Ø7,AF,32,2Ø,EØ,32,1E,EØ,11,5Ø,D8,2A,21,EØ,E5,CD,CC
83Ø DATA 77,D7,E1,3A,1D,EØ,84,67,3A,1E,EØ,85,6F,7C,FE,Ø3,CA
84Ø DATA 38,Ø4,FE,49,38,Ø7,3A,1D,EØ,47,7C,9Ø,67,22,21,EØ,5C
85Ø DATA 3A,1A,EØ,FE,Ø1,2Ø,Ø5,11,9B,D8,18,Ø3,11,B4,D8,CD,E3
86Ø DATA 77,D7,C9,ED,5F,47,ED,5F,8Ø,C9,CD,13,D7,Ø6,Ø5,CB,A6
87Ø DATA 3F,1Ø,FC,C9,CD,13,D7,Ø6,Ø7,CB,3F,1Ø,FC,C9,CB,7F,77
88Ø DATA C8,47,Ø5,3E,FF,9Ø,C9,3A,22,EØ,47,Ø4,Ø4,Ø4,3A,ØB,98
89Ø DATA EØ,3C,3C,3C,9Ø,CD,2E,D7,FE,ØF,C9,D5,3E,2Ø,D3,4Ø,18
9ØØ DATA 1B,7A,B3,2Ø,FB,D1,D5,AF,D3,4Ø,1B,7A,B3,2Ø,FB,D1,E9
91Ø DATA 1B,1B,1Ø,E7,C9,Ø6,ØA,11,C8,ØØ,CD,4B,D7,C9,Ø6,FF,8A
92Ø DATA 11,3Ø,Ø1,CD,4B,D7,C9,1A,13,ED,4B,Ø1,EØ,D5,C5,E5,Ø3
93Ø DATA C5,E5,41,F5,C5,E5,CD,F8,Ø4,E1,C1,F1,24,1Ø,F4,E1,75
94Ø DATA 2C,C1,1Ø,EC,E1,CD,F3,Ø3,C1,D1,C5,E5,41,1A,77,13,C2
95Ø DATA 23,1Ø,FA,E1,Ø1,78,ØØ,Ø9,C1,1Ø,EF,C9,3A,Ø3,EØ,A7,D1
96Ø DATA C8,3A,Ø5,EØ,47,3A,22,EØ,9Ø,C6,Ø6,57,3A,Ø4,EØ,47,36
97Ø DATA 3A,21,EØ,9Ø,C6,Ø4,5F,7A,FE,Ø9,DØ,7B,FE,Ø6,DØ,AF,57
98Ø DATA 32,Ø3,EØ,21,Ø2,Ø1,22,Ø1,EØ,11,47,D8,2A,Ø4,EØ,CD,BD
99Ø DATA 77,D7,3A,23,EØ,67,2E,14,3E,48,CD,3A,D8,25,7C,32,36
1ØØØ DATA 23,EØ,C9,3A,15,EØ,A7,C8,3A,18,EØ,47,3A,ØB,EØ,9Ø,6E
1Ø1Ø DATA C6,Ø6,57,3A,17,EØ,47,3A,ØA,EØ,9Ø,C6,Ø5,5F,7A,FE,45
1Ø2Ø DATA Ø9,DØ,7B,FE,Ø6,DØ,AF,32,15,EØ,21,Ø2,Ø1,22,Ø1,EØ,Ø3
1Ø3Ø DATA 11,47,D8,2A,17,EØ,CD,77,D7,3A,24,EØ,67,2E,14,3E,A3
1Ø4Ø DATA 48,CD,3A,D8,25,7C,32,24,EØ,C9,E5,E5,CD,F8,Ø4,E1,D1
1Ø5Ø DATA CD,F3,Ø3,36,87,E1,C9,18,ØØ,ØØ,F8,22,22,58,22,22,1C
1Ø6Ø DATA 18,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,18
1Ø7Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,F8,ØØ,ØØ,F8,FF,88,Ø8,7F
1Ø8Ø DATA 62,E7,13,CØ,FF,Ø3,ØØ,8Ø,FF,77,BF,ØØ,ØØ,FC,3F,CØ,1E
1Ø9Ø DATA FF,ØØ,F8,8Ø,88,FF,8F,ØØ,ØØ,3Ø,FF,ØC,31,7E,26,ØØ,D5
11ØØ DATA FB,77,FF,Ø8,ØØ,ØØ,FF,ØC,F3,CF,ØØ,58,ØØ,ØØ,F8,FF,EB
111Ø DATA C8,ØC,32,F6,33,88,3F,Ø7,ØØ,FC,3F,F3,CF,ØØ,EØ,FF,63
112Ø DATA ØØ,FF,FF,ØØ,58,CØ,8C,FF,8F,ØØ,ØØ,7Ø,F3,88,33,6F,33
113Ø DATA 23,ØØ,FC,3F,F3,CF,ØØ,ØØ,FF,EF,ØØ,FF,ØE,ØØ,ØØ,ØØ,3D
114Ø DATA CD,63,D4,CD,D4,D4,CD,99,D5,CD,1A,D6,CD,AC,D7,CD,4C
115Ø DATA F3,D7,C9,Ø6,Ø5,C5,Ø6,6Ø,11,ØØ,Ø1,CD,4B,D7,C1,1Ø,DD
116Ø DATA F4,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,3D
```

■変数リスト

R……ラウンド数

X,Y……ゲームオーバー表示用座標

■プログラムの説明

10～ 20	初期設定
30～ 60	画面設定
70～100	敵の強さ等設定
110～120	マシン語メインルーチンへ
130～140	勝負の判定
150～170	面クリア処理
180～260	ゲームオーバー処理
270～360	チェックサム
370～1160	マシン語データ

■マシン語の説明

D400～D462	初期化
D463～D4D3	自機ビーム移動処理
D4D4～D598	自機移動処理
D599～D619	敵ビーム移動処理
D61A～D712	敵移動処理
D713～D72D	乱数発生
D72E～D744	距離計算
D74B～D776	ビープ音発生1
D777～D7AB	各キャラクタ表示
D7AC～D7F2	自機があったか
D7F3～D8CF	敵機があったか
D8D0～D8E2	メイン
D8E3～D8E7	ビープ音発生2

■ワークエリア

E003	自機ビーム用フラグ
E004	自機ビーム座標
E006	自機ビーム座標増分
E007～E008	自機の座標増分
E00A	自機座標
E00C	自機の向き
E015	敵機ビーム用フラグ
E017	敵機ビーム座標
E019	敵機ビーム座標増分
E01A	敵機の向き
E021	敵機座標

ポシェット裏面場

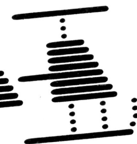
〈編集室の㊙ばなし〉みんなは、編集室に電話をかけたことがありますか？（いたずら電話はこまるけど……）――「ハイ、徳間書店です」と受話器のむこうから明るい声がながれてくる――これが普通である。宵も深まれば、ベルの音も静まり、もくもくと仕事をする。すると、いきなりテレフォンスピーカーで編集室内をながれるブキミな男の声。「はあ～い、あたしリカちゃんよ」あーこりゃこりゃ。床を見ればあぶら虫が横断中。ただいまから3時56分40秒をお知らせします。ピッピッピッポーン。もうすぐ始発だ！

標準打ちこみタイム 25分

ひとことでいえば、チョップ・リフターもどき。
ヘリコプターで仲間を全員助け出すのだ。

ザ スカイレスキュー

THE SKY RESCUE



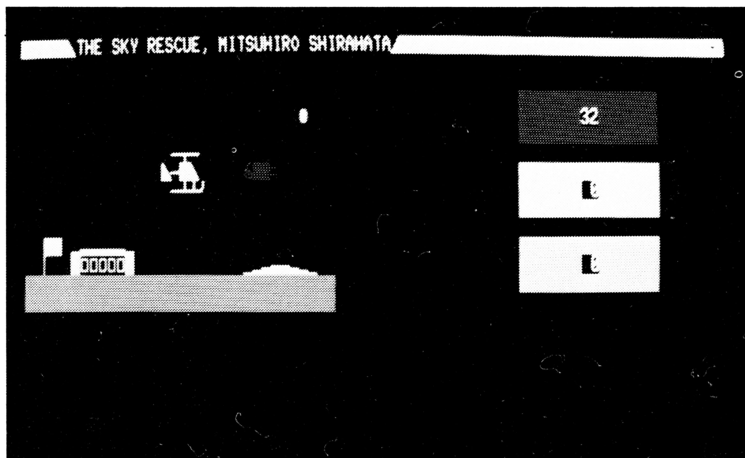
FOR PC-8001/8801シリーズ (N-BASIC)

BY 白畑光宏

SRの登場にショックを受け、クラスのFM-7ユーザーにかこまれてさびしい神奈川の高2

このプログラムは、はじめてまともにできたものなんです。思えば1年前、「わーい」とばかりに買ったPC-8801mkII。それが、今ではSRというフトドキセンバンのものが出てしまい、「やっぱり！」と友人Tに冷たくいわれた。クラスのほとんどはFM-7だし。でもいいか！

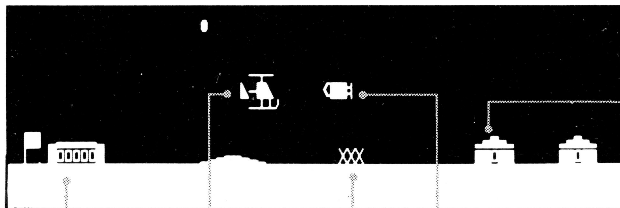




右の表示は、上から「つかまっている人数」、「ヘリに乗っている人数」、「助けた人数」



アジト（小屋）の入口めがけて爆弾をおとして、入口を破壊する



ヘリコプターの基地。人の救出先になる

ヘリコプター。寸づまりでかわいい感じ

特に意味はないけど、国境のつもり

敵のミサイル。ヘリコプターの高度をねらってくる

仲間がとらわれている敵のアジト。16人ずつつかまっている



アジトにピッタリ位置をあわせて着陸。人は自動的に乗りこんでくる

敵ミサイルがとってもブキミなのだった

2つある敵のアジトに仲間が16人ずつとらわれている。ヘリコプターで32人全員を救出するのがゲームの目的だ。

テンキーの1、3で左右、5、2で上下にコントロール。右のほうにあるアジトへ向かってくれ。ただし、ヌッと顔を出してくる、敵のノロ〜いミサイルにぶつかるとゲームオーバーだ。ミサイルは破壊できない。

アジトである小屋が見えてきたら、入口（□）にスペースキーで爆弾を落とし、小屋に重なるようにおりれば人がのってくる（ただし、数字が変わるだけ。1回に8人まで）。リプレイは、小文字のy、やめるときはnだ。

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉ブルドックオクワットルブ（ブルドックを食っとる、ぶ!!）（滋賀県・ロトトロン）☆犬のブルドックを食べている人がいたので、ぶ!! と驚いた——とコメントがついてました。小学生だから苦しいところはおまけで、2カラグラム。☆
〈ゆみちゃんトマト〉おにくのくにを　ぞうかでかうぞ（お肉の国を造花で買うぞ）（北海道・PC-88SRがほしい）☆この中には2つも逆さ言葉が入っているんだね。そこんとこよろしくされたけど中身が……2カラグラム。☆

```
10 CONSOLE,,0,1:WIDTH80,25:DEFINTA-Z
20 DIMD1(15),D2(15),H(70):PRINTCHR$(12):GOSUB520
30 A=32:B=0:C=0:D=16:G=16:J=1:M=0:P=16:Q=0:X=0:Y=10:RESTORE510:PRINTCHR$(12)
40 LINE(0,2)-(35,15),"■",1,B
50 LINE(0,0)-(80,0),"■",6:COLOR6:LOCATE5,0:PRINT"◣THE SKY RESCUE, MITSUHIRO SHIR
AHATA◢"
60 LINE(55,3)-(70,5),"■",2,BF
70 LINE(55,7)-(70,9),"■",5,BF
80 LINE(55,11)-(70,13),"■",4,BF
90 COLOR0:FOR Z=0TO7:READE,F,A$:LOCATEE,F:PRINTA$:NEXT
100 LINE(1,13)-(34,14),"■",3,BF:COLOR6:LOCATE31,4:PRINT"●"
110 'メイン******
120 COLOR7:LOCATE62,4:PRINTUSING"##";A:LOCATE62,8:PRINTUSING"##";B:LOCATE62,12:P
RINTUSING"##";C:IF C=32 THEN 460
130 GET@(X,G)-(X+33,G+1),H
140 COLOR5:PUT@(1,11)-(34,12),H
150 COLOR7:IFJ=1THEN170
160 PUT@(16,Y)-(20,Y+2),D1:GOTO180
170 PUT@(16,Y)-(20,Y+2),D2
180 BEEP1:BEEP0:I=INP(0)
190 IF I=253ANDX>0 THEN X=X-1:J=1:IF X=0ANDG=18THENG=G-2:X=45
200 IF I=247ANDX<45 THEN X=X+1:J=0:IF X=45ANDG=16THENG=G+2:X=0
210 IF I=251ANDY<10 THEN Y=Y+1:LOCATE16,Y-1:PRINT"      "
220 IF I=223ANDY>4 THEN Y=Y-1:LOCATE16,Y+3:PRINT"      "
230 A$=INKEY$:IF A$=" "ANDM=0ANDY<10 THEN L=Y+3:M=1
240 IF M=1 THEN GOSUB 400
250 IF X=0ORX=18ORX=45 THEN GOSUB 330
260 'ミサイル******
270 IF Q=1 THEN 290
280 Z=INT(RND(1)*2):R=28:S=Y+1:IF Z=0ORX=0 THEN 320
290 LOCATER,S:COLOR2:PRINT"<■■H     ":R=R-3:Q=1
300 IF R<3 THEN LOCATER,S:PRINT"        ":Q=0
310 IF R<19ANDR>14ANDS>Y-1ANDS<Y+3 THEN 460
320 GOTO110
330 'ヒト******
340 IF X=0ANDB>0ANDY=10 THENB=B-1:BEEP1:BEEP0:C=C+1
350 O=PEEK(&HF300+36+19*120)
360 IF G=18ANDX=18ANDB<8ANDD>0ANDO=32ANDY=10 THENB=B+1:BEEP1:BEEP0:A=A-1:D=D-1
370 O=PEEK(&HF300+63+19*120)
380 IF G=18ANDX=45ANDB<8ANDP>0ANDO=32ANDY=10 THENB=B+1:BEEP1:BEEP0:A=A-1:P=P-1
390 RETURN
400 'タマ******
410 COLOR7:LOCATE18,L:PRINT"●":O=PEEK(&HF300+19+(L+1)*120)
420 IF O=219 THEN LOCATEX+17,19:COLOR0:PRINT" "
430 LOCATE18,L-1:PRINT" ":L=L+1:M=1
440 IF L>12 THEN M=0
450 RETURN
460 LOCATE30,20:COLOR7:PRINT"G A M E   O V E R"
470 LOCATE25,21:COLOR5:PRINT"T R Y   A G A I N  y  O R  n  ?"
480 A$=INKEY$:IF A$="y" THEN COLOR0:GOTO30
490 IF A$="n" THEN COLOR7:PRINTCHR$(12):END
500 GOTO480
510 DATA 3,16,"■■ ▁▁▂▂▁▁",3,17,"|   ■□□□□□■",25,17,"▁▁▂▂▂▁▁",42,17,"XXX",33,18,
"▁▂▂▁",33,19,"■■□■■",60,18,"▁▂▂▁",60,19,"■■□■■"
520 'ヨミコミ******
530 COLOR0:LOCATE0,0:PRINT" ─┬─ ":LOCATE0,1:PRINT"◣─█◣":LOCATE0,2:PRINT" ─┴┴╯":G
ET@(0,0)-(4,2),D1
540 LOCATE0,0:PRINT" ─┬─ ":LOCATE0,1:PRINT" ◢█─◢":LOCATE0,2:PRINT"╰┴┴─ ":GET@(0,
0)-(4,2),D2:PRINTCHR$(12):RETURN
```



●PC-8001系

■変数リスト

- A……捕えられている人数
- B……ヘリコプターに乗せている人数
- C……救助された人数
- D……小屋1に捕えられている人数
- P……小屋2に捕えられている人数
- M……爆弾が投下されているか
- X,Y……ヘリコプターの座標
- Q……敵ミサイルが表示されているか
- R,S……ミサイルの座標

■プログラムの説明

10～30	初期設定
40～100	画面設定
120	各人数表示・全員救助したかの判断
130～140	風景表示
150～170	ヘリコプター表示
180～220	キー入力・ヘリコプター移動処理
230～240	爆弾投下判断
250	ヘリコプターが、基地、小屋の上空にいるかの判断
260～320	ミサイル発射処理
330～390	ヘリコプターに人をのせる
400～450	爆弾投下処理
460～500	ゲームオーバー処理
510～540	画面表示用データ



ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉よるあにとあのくさのありかをもしわからないならかわしもをかりあのさくのあとにあるよ（夜、兄と「あの草のありかをもしわからないなら、川下を刈り、あの柵の跡にあるよ」）（新潟県・風来）☆ひえ～っ!! まいった、まいった。このながさに思わず脱帽しちゃうよ。全部で41文字。内容は今一歩かもしれないけど、さすがという作品。今度の目標は内容が笑えるものを待ってます。3時間かかったというわけだが、長けりゃいいってもんでもない。ここは、ぐっとこらえて4カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
40分

数字のまえをふさぐ垂れ幕を少しずつひきおろして、数をあてていくパズルゲーム。

APPLY
アプライ

FOR PC-8001mkII (N80 BASIC)

➡まず、この数字の形をよくおぼえること。特に1なんかあぶない

ウエノ スウジ゛ノ カタチヲ ヨク ミテ クダサイ。
Hit RETURN key!!!

BY けら NHKのマイコン入門を見てしまったもぐらは、その後、パソコンにのめりこみました。

ぼくは土の中をもぐったり泳いだり飛んだりするもぐらです。NHKのマイコン入門を見て以来、パソコンにのめりこみました。そしてぼくは今、これまでにない新しい内容のゲームを考えています。はやくいろいろと作ってみたい！

けら
暑。

どれだけはやく数字を見ぬけるかが勝負！

リターンキーでゲームスタート。7つの箱に数字がかくれていて、その数字をあてるパズルだ。まず、1～9の独得の数字が表示されるので、しっかり形をおぼえておくこと。

テンキーで7つの箱のうち1つを選択し、リターンキーを押すと、その数字をかくしている幕が少し下におりる。ノルマ（幕をおろす回数）のなかでうまく配分し、7つの数字がなんなのかを推理しよう。ノルマの回数に達したら答えをきいてくるのでキミの推理した数字を入力。すべて正解してはじめて面クリア。次はノルマの数が1減って難しくなるのだ。

⬇好きな箱から少しずつ幕をおろしていく

```
10 '\\\\\\ケ//////
20 '/ A P P L Y /
30 '/  By  ケ ラ  /
40 '/ 1985. 2.9 /
50 '//////ラ\\\\\\
60 '
70 '
80 '
90 CONSOLE0,25,0,1:W=42
100 DIMA1%(150),A2%(150),A3%(150),A4%(150),A5%(150),A6%(150),A7%(150),A8%(150),A
9%(150)
110 WIDTH80,25:CMD CLS:D=0:U=1:AY=7:BY=7:CY=7:DY=7:EY=7:FY=7:GY=7:MS=0:COLOR6
120 LOCATE12,1:COLOR6:PRINT"╭─────────╮╭─────────╮╭─────────╮╭─╮        ╭─╮   ╭─
─╮
130 LOCATE12,2:COLOR2:PRINT"│         ││         ││         │││        │ │   │
 │
140 LOCATE12,3:COLOR3:PRINT"│ ╭──╮    ││ ╭──╮    ││ ╭──╮    │││        │ │   │
 │
150 LOCATE12,4:COLOR4:PRINT"│ │  │    ││ │  │    ││ │  │    │││        │ │   │
 │
160 LOCATE12,5:COLOR5:PRINT"│ ╰──╯    ││ ╰──╯    ││ ╰──╯    │││        │ ╰───╯
 │
170 LOCATE12,6:COLOR6:PRINT"│         ││         ││         │││  ╭──╮│
 │
180 LOCATE12,7:COLOR3:PRINT"│ ╭──╮    ││ ╭──────╯│ ╭──────╯│ ╰──╯   │╰╮   ╭─
─╯
190 LOCATE12,8:COLOR4:PRINT"│ │  │    │││        ││        │        │ │   │
 "
200 LOCATE12,9:COLOR5:PRINT"╰─╯   ╰───╯╰─╯        ╰─╯        ╰────────╯ ╰───╯
 "
210 LOCATE23,17:COLOR3:PRINT"H i t   R E T U R N   k e y !!!"
220 IF INKEY$<> CHR$(13) THEN 220
230 CMD CLS:BEEP:COLOR3
240 PRINT"╭──────╮╭──────╮╭──────╮╭──────╮╭──────╮╭──────╮╭──────╮╭──────╮╭──────
╮
250 PRINT"│      ││      ││      ││      ││      ││      ││      ││      ││
 │
```


ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉ねずみがのんでんのがみずね（ネズミが飲んでんのが水ね）（静岡県・ぴーぱ）☆おもしろい。ちゅうちゅうたこかいなで、5カラグラムあげちゃう。ネズミをモデルにしたんだから、チーズぐらいあげたら!?☆

〈ゆみちゃんトマト〉いまうちのこのちうまい（今、うちの子の皿、うまい）（静岡県・ぴーぱ）☆なんじゃこりゃ。自分の子の皿をなめてる親なんているはずないだろ。ましてうまいなんて言うやつがいたら、どんなつらか見たいョ。2.5カラグラム。☆

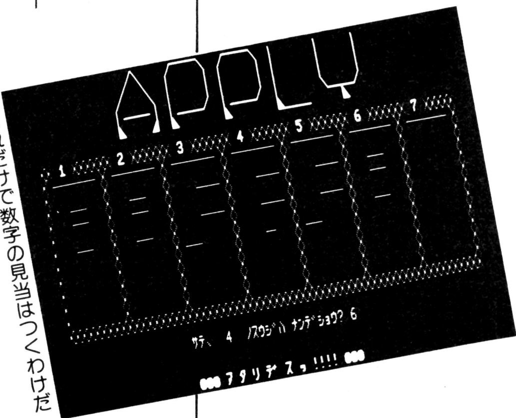
```
260 PRINT"|      |‾‾  |‾‾  ||  /‾‾|  /‾‾|  /‾‾‾\  ||‾‾||‾‾
 |
270 PRINT"|      |  |  |  ||  ||/‾|  |  |  |  |  ||  \_/|||
 |
280 PRINT"|      |_/  |_/  ||  ||  ||  \_  |  |  |  |  || \_/
 |
290 PRINT"|      ||    ||    ||  ||  ||  ||  |  |  |  ||/‾\|
 |
300 PRINT"|      ||  /‾‾\  ||  v  |‾‾  ||  /‾\|  |  ||  ||‾‾
 |
310 PRINT"|      ||  |  |  ||  |  |  |  ||  ||  ||  ||  ||
 |
320 PRINT"|      ||  \_/‾  |\_  |/‾  ||  \_/ |  |  || \_/ |/‾
 |
330 PRINT"|      ||    ||    |  | ||    ||    |  | ||    ||
 |
340 PRINT"\____/ \____/ \____/  \_/ \____/ \____/  \_/ \____/ \____
_/
350 LOCATE4,13:COLOR4:PRINT"ウエノ スウジノ カタチヲ ヨク ミテ クダサイ。":LOCATE9,15:COLOR5:PRINT
"Hit RETURN key!!!":IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 350 ELSE BEEP:CMD COLOR@(0,0)-(75,1
0),0
360 GET@A(0,0)-(7,10),A1%:GET@A(8,0)-(15,10),A2%:GET@A(16,0)-(23,10),A3%:GET@A(2
4,0)-(31,10),A4%:GET@A(32,0)-(39,10),A5%:GET@A(40,0)-(47,10),A6%:GET@A(48,0)-(55
,10),A7%:GET@A(56,0)-(63,10),A8%:GET@A(64,0)-(71,10),A9%:CMD CLS
370 LINE(8,6)-(71,18),"X",4,B:FOR I=17 TO 63 STEP9:LINE(I,6)-(I,18),"X",4:NEXT I
:FOR I=1 TO 7:LOCATEI*9+1,6:COLOR1:PRINTI:NEXT I
380 LOCATE20,0:COLOR6:PRINT"   ^   /‾‾\ /‾‾\ |    |    |
390 LOCATE20,1:PRINT" / \ |    | |    | |    |    |
400 LOCATE20,2:PRINT" /   \ |    | |    | |    |    |
410 LOCATE20,3:PRINT" |---| |___/ |___/ |    \___/
420 LOCATE20,4:PRINT" ◣  ◢ ◣     ◣     ◣___   ◣
430 I=9:GOSUB 510:Q1=N
440 I=18:GOSUB 510:Q2=N
450 I=27:GOSUB 510:Q3=N
460 I=36:GOSUB 510:Q4=N
470 I=45:GOSUB 510:Q5=N
480 I=54:GOSUB 510:Q6=N
490 I=63:GOSUB 510:Q7=N
500 GOTO 630
510 N=INT(RND(1)*9)+1
520 IF N=1 THEN PUT@A(I+0,7)-(I+7,17),A1%
530 IF N=2 THEN PUT@A(I+0,7)-(I+7,17),A2%
540 IF N=3 THEN PUT@A(I+0,7)-(I+7,17),A3%
550 IF N=4 THEN PUT@A(I+0,7)-(I+7,17),A4%
560 IF N=5 THEN PUT@A(I+0,7)-(I+7,17),A5%
570 IF N=6 THEN PUT@A(I+0,7)-(I+7,17),A6%
580 IF N=7 THEN PUT@A(I+0,7)-(I+7,17),A7%
590 IF N=8 THEN PUT@A(I+0,7)-(I+7,17),A8%
600 IF N=9 THEN PUT@A(I+0,7)-(I+7,17),A9%
610 RETURN
620 IF D=W THEN BEEP:GOTO 720
630 LOCATE21,20:COLOR7:PRINT"オロセル カイスウ ･･･ ";W;" /  オロシタ カイスウ ･･･ ";D:LOCATE26,2
2:COLOR2:PRINT"ドレヲ オロシマスカ      ":LOCATE37,22:INPUTA:D=D+1
640 ON A GOTO 650,660,670,680,690,700,710
650 IF AY=17 THEN AY=7:GOTO 620 ELSE AY=AY+1:CMD COLOR@(9,7)-(16,AY),3:GOTO 620
660 IF BY=17 THEN BY=7:GOTO 620 ELSE BY=BY+1:CMD COLOR@(18,7)-(25,BY),3:GOTO 620
670 IF CY=17 THEN CY=7:GOTO 620 ELSE CY=CY+1:CMD COLOR@(27,7)-(34,CY),3:GOTO 620
680 IF DY=17 THEN DY=7:GOTO 620 ELSE DY=DY+1:CMD COLOR@(36,7)-(43,DY),3:GOTO 620
690 IF EY=17 THEN EY=7:GOTO 620 ELSE EY=EY+1:CMD COLOR@(45,7)-(52,EY),3:GOTO 620
700 IF FY=17 THEN FY=7:GOTO 620 ELSE FY=FY+1:CMD COLOR@(54,7)-(61,FY),3:GOTO 620
710 IF GY=17 THEN GY=7:GOTO 620 ELSE GY=GY+1:CMD COLOR@(63,7)-(70,GY),3:GOTO 620
720 FOR U=1 TO 7:LINE(0,19)-(79,24)," ",1,BF:LOCATE26,20:COLOR5:PRINT"サテ、 ";:COL
OR1:PRINTU;:COLOR5:PRINT" ノスウジハ ナンデショウ";:COLOR5:INPUTAA:ON U GOTO 730,740,750,
760,770,780,790
730 IF AA=Q1 THEN BEEP:GOSUB 810:NEXT U ELSE GOSUB 820:NEXT U
740 IF AA=Q2 THEN BEEP:GOSUB 810:NEXT U ELSE GOSUB 820:NEXT U
750 IF AA=Q3 THEN BEEP:GOSUB 810:NEXT U ELSE GOSUB 820:NEXT U
760 IF AA=Q4 THEN BEEP:GOSUB 810:NEXT U ELSE GOSUB 820:NEXT U
770 IF AA=Q5 THEN BEEP:GOSUB 810:NEXT U ELSE GOSUB 820:NEXT U
780 IF AA=Q6 THEN BEEP:GOSUB 810:NEXT U ELSE GOSUB 820:NEXT U
790 IF AA=Q7 THEN BEEP:GOSUB 810:NEXT U ELSE GOSUB 820:NEXT U
800 GOTO 830
810 LOCATE26,23:COLOR7:PRINT"●●● ア タ リ デ ス ッ !!!! ●●●":BEEP:FOR H=0 TO 50:NEXT
H:RETURN
820 LOCATE27,23:COLOR2:PRINT"XXX ハ ズ レ マ シ タ。 XXX":FOR H=0 TO 40:BEEP1:BEEP0:NE
XT H:FOR H=0 TO 50:NEXT H:MS=1:RETURN
830 CMD COLOR@(9,7)-(16,17),3
840 CMD COLOR@(18,7)-(25,17),3
850 CMD COLOR@(27,7)-(34,17),3
860 CMD COLOR@(36,7)-(43,17),3
870 CMD COLOR@(45,7)-(52,17),3
880 CMD COLOR@(54,7)-(61,17),3
890 CMD COLOR@(63,7)-(70,17),3
900 LINE(0,19)-(79,24)," ",0,BF:W=W-1:BEEP1:BEEP0:LOCATE33,20:COLOR1:PRINT"コレガ
コタエデス。"
910 IF MS=1 THEN LOCATE28,22:COLOR2:PRINT"コンドハ ガンバリ マショウ･････":LOCATE28,21:CO
LOR6:PRINT"アナタノ トクテンハ ･･･";41-W;"テンデス。":LOCATE30,23:COLOR7:PRINT"Hit RETURN key
!!!!":IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 910 ELSE RUN
920 LOCATE20,21:COLOR7:PRINT"オロセル カイスウ ･･･ ";W;" カイニ チョウセン シマショウ。"
930 IF W<=20 THEN CMD CLS:LOCATE 25,10:COLOR 7:PRINT "オメデトウ ゴザイマス!    ":LOCATE
 22,12:PRINT"REPLAY RETURN KEY!!!!":W=42:GOTO 950
940 LOCATE30,23:COLOR2:PRINT"Hit RETURN key!!!!"
950 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 950 ELSE 110
```

■変数リスト

W……降ろせる回数
D……降ろした回数
A%(n)……数字のPUT・GET用
A,AA……キー入力用
AY,CY,DY,EY,FY,GY
……各数字を表示するときのY座標

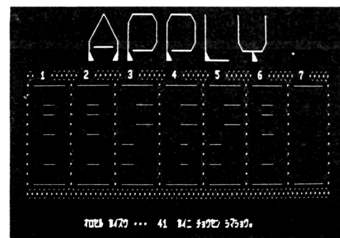
■プログラムの説明

10～80	REM
90～110	初期設定
120～220	タイトル表示
230～360	数字表示・キャラクタGET
370～420	ゲーム画面表示
430～610	数字の配列決定処理
620	降ろせるか
630～710	キー入力処理
720～820	答え入力処理・正誤の判定
830～900	正解の配列表示
910	ゲームオーバー処理
920～950	面クリア処理



➡これだけで数字の見当はつくわけだ

⬇全部正確すると、ノルマが1減って次の面にチャレンジ



ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉よしかうよききようかしよ（よし、買う！　良き教科書）（静岡県・ぴーば）☆うーん、大型新人だなあ。期待してるよ。とりあえず、常連になってください。3カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉いしいをばけつにつけばおいしい（石井をバケツに漬けばおいしい）（東京都・田吾作）☆ありえないことだけど、とってもおかしい。笑えるね。このユニークさに3カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
60分

頭が3つほしくなる、スーパーディフィカルティ。でも、SRの音楽ってやっぱりサイコー!

スーパーディフィカルティ

FOR PC-8801mkIISR(N88 BASIC V2モード)



オープニング音楽に心ときめきます!

3つのキャラクタをあやつって金貨を取るゲーム……なのだが、まず第1にディスプレイがカラーでなければこのゲームはできない(まあ、たいていのユーザーはカラーだろうけど)。

というのも、いや、とにかくSキーでゲームをはじめてみよう。

奇妙な効果音とともに、赤、青、白のキャラクタがてんでんバラバラに動きはじめる。さて、外側の大きなワクの色に注目。このワクと同じ色のキャラクタだけがテンキーで動かせるのだ。別の色を動かしたいときは、スペースキーでモードを変える。1回押すごとに、赤→青→白とワクの色が変化していくのだ。

しかも、金貨はその色と同じキャラクタでないと取れない。

オタオタしていると他の色のキャラクタは勝手に進んで壁にぶつかっつしまうぞ。ム、ムズイ!!

BY こまつざきみのる

このゲーム、ホントにディフィカルティだぞ! みんなも打ちこんでけれ!!

やった、ついにプログラムがのった!! このゲームは、ホントにディフィカルティだぞ! みんなも打ちこんでけれ。このゲームもいいけど、ファミコンのサッカーもおもしろいぞ。ぼくのおすすめソフトは名探偵ホームズとテグザーとファミコンのサッカーです。ホームズは、テクポリソフト。テグザーは、ゲームアーツから出ています。これからもよろしく!



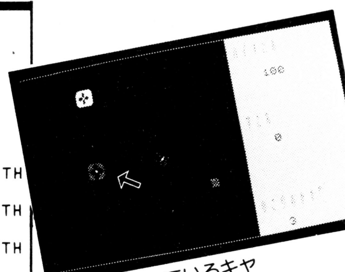
```
10 '
20 '    アクションゲーム    スーパー・ディフィカルティ
30 '     for PC-8801mkIISR
40 '                          by M.K
50 '
60 DEFINT A-Z:HS=100
70 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,1:WIDTH 40,25:CLS 3:NEW CMD:P=3:S=0:SPE=0
80 DIM X(2),Y(2),XH(2),YH(2),C(2)
90 RESTORE 110:FOR I=0 TO 2:READ X(I),Y(I),XH(I),YH(I):NEXT
100 C(0)=2:C(1)=1:C(2)=7
110 DATA 25,99,1,0, 300,99,-1,0, 109,99,1,0
120 DIM P1%(100),P2%(100),P3%(100),K%(30),K2%(30),K3%(30)
130 '■■■■■ デモンストレーション ■■■■■
140 CLS:CMD PLAY"t180@10v15l8o4aaggaao5cco4aaffl4dr4l8ggdddfgaggffgv8gv6gv4gv2gr
4v15"
150 RESTORE 840:FOR I=0 TO 14:READ PU$:PU=VAL("&h"+PU$):PUT (90+I*16,10),KANJI(P
U),PSET,2,6:NEXT
160 RESTORE 830:FOR I=0 TO 29:READ K%(I):NEXT:RESTORE 950:FOR I=0 TO 29:READ K2%
(I):NEXT:RESTORE 960:FOR I=0 TO 29:READ K3%(I):NEXT
170 RESTORE 920:FOR I=0 TO 99:READ P3%(I):NEXT
180 RESTORE 790:FOR I=0 TO 99:READ P1%(I):NEXT
190 RESTORE 810:FOR I=0 TO 99:READ P2%(I):NEXT
200 PUT(50,100),P1%,PSET:PUT(15,120),P3%,PSET:PUT(50,120),P2%,PSET:PUT (57,80),K
%,PSET
210 RESTORE 850:FOR I=0 TO 4:READ PU$:PU=VAL("&h"+PU$):PUT(90+I*30,75),KANJI(PU)
:NEXT
220 RESTORE 860
230 FOR I=0 TO 9:READ PU$:PU=VAL("&h"+PU$):PUT(90+I*30,100),KANJI(PU),PSET:NEXT
240 FOR I=0 TO 9:READ PU$:PU=VAL("&h"+PU$):PUT(90+I*30,120),KANJI(PU),PSET:NEXT
250 RESTORE 880:FOR I=1 TO 8:READ PU$:PU=VAL("&h"+PU$):PUT(200+I*25,160),KANJI(P
U),,I,0:NEXT
260 IF INP(4)=247 THEN GOSUB 680:GOTO 270 ELSE 250
270 ' ■■■■■ メイン ■■■■■
280 LINE (1,4)-(416,194),0,BF
290 KX=INT(RND(1)*340)+35:KY=INT(RND(1)*150)+25:K=INT(RND(1)*3)+1
300 IF K=1 THEN PUT(KX,KY),K%,XOR:GOTO 320
310 IF K=3 THEN PUT(KX,KY),K2%,XOR:GOTO 320
320 IF K=2 THEN PUT(KX,KY),K3%,XOR
330 CMD PLAY "L32O5CG"
340 PUT (X(0),Y(0)),P1%,XOR:PUT (X(1),Y(1)),P2%,XOR:PUT (X(2),Y(2)),P3%,XOR
350 I9=INP(9):I0=INP(0) AND INP(1)
360 SPS=(SPS-(I9=191)) MOD 3
370 XH=(I0=239)-(I0=191):YH=(I0=254)-(I0=251)
380 IF XH+YH<>0 THEN XH(SPS)=XH:YH(SPS)=YH
390 IF I9=191 THEN BEEP 1:LINE (0,3)-(417,195),C(SPS),B:BEEP 0
400 SPE=(SPE+1) MOD 3
410 ' ■■■■■ カク ■■■■■
420 IF SPE=0 THEN PUT (X(0),Y(0)),P1%,XOR:GOTO 450
430 IF SPE=1 THEN PUT (X(1),Y(1)),P2%,XOR:GOTO 450
440 IF SPE=2 THEN PUT (X(2),Y(2)),P3%,XOR
450 X(SPE)=X(SPE)+XH(SPE)*12:Y(SPE)=Y(SPE)+YH(SPE)*8
```

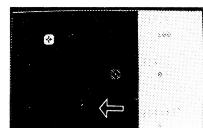
ポシェット裏面場

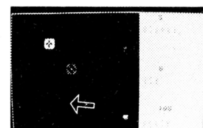
〈ゆみちゃんトマト〉すきいまあのことこのあまいきす(好き! 今あの娘とこの甘いキス)(東京都・I.F.)☆今回はキスがテーマのやつが他にもう1本あるけど、別にどうこう言いません。いいんじゃない!? 4カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉きんいろしたしろいんき(金色した白インキ)(東京都・I.F.)☆なんだあ、金色した白インキって!? 頭がうにうにウニになってしまいそーな、へんな作品。ウニウニもまぜて3カラグラム。☆

```
460 IF SPE=0 THEN PUT (X(0),Y(0)),P1%,XOR:GOTO 500
470 IF SPE=1 THEN PUT (X(1),Y(1)),P2%,XOR:GOTO 500
480 IF SPE=2 THEN PUT (X(2),Y(2)),P3%,XOR
490 ' ▬▬▬ ﾊﾝﾃｲ ▬▬▬
500 IF Y(0)<5 OR Y(1)<5 OR Y(2)<5 THEN 580
510 IF X(0)<3 OR X(1)<3 OR X(2)<3 THEN 580
520 IF Y(0)>175 OR Y(1)>175 OR Y(2)>175 THEN 580
530 IF X(0)>380 OR X(1)>380 OR X(2)>380 THEN 580
540 IF KX-1<X(0)+16 AND KX+17>X(0)+16 AND KY-1<Y(0)+8 AND KY+9>Y(0)+8 AND K=1 TH
EN S=S+10:GOSUB 760:CMD PLAY"l16o6g":GOTO 270
550 IF KX-1<X(1)+16 AND KX+17>X(1)+16 AND KY-1<Y(1)+8 AND KY+9>Y(1)+8 AND K=2 TH
EN S=S+10:GOSUB 760:CMD PLAY"l16o6g":GOTO 270
560 IF KX-1<X(2)+16 AND KX+17>X(2)+16 AND KY-1<Y(2)+8 AND KY+9>Y(2)+8 AND K=3 TH
EN S=S+10:GOSUB 760:CMD PLAY"l16o6g":GOTO 270
570 IF SPE=0 THEN CMD PLAY"l32o5cg":GOTO 350 ELSE 350
580 P=P-1:GOSUB 770:CMD PLAY"o2l32g":RESTORE 110:FOR I=0 TO 2:READ X(I),Y(I),XH(
I),YH(I):NEXT:LINE(0,3)-(417,195),2,B
590 ' ▬▬▬ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ▬▬▬
600 IF P<1 THEN CMD PLAY"v15@12o2l32g&g&g":LOCATE 5,23:PRINT "ｽﾀｰﾄ･･･[s] key":GO
TO 630
610 GOTO 270
620 IF INP(4)=247 THEN S=0:P=3:GOSUB 680:GOTO 270 ELSE 620
630 LOCATE 2,4:PRINT " ■     ■ ■"
640 LOCATE 2,5:PRINT "■■■ ■■■ ■ ■"
650 LOCATE 2,6:PRINT " ◢ ■ ■ ■ ■"
660 LOCATE 2,7:PRINT "◢■   ◢  ◢"
670 LOCATE 2,8:PRINT "■■  ◢  ◢ ":FOR I=0 TO 100:NEXT I:CMD PLAY"v15@12l16o4
cr8cdcr4l32o6e@10":GOTO 620
680 ' ▬▬▬ ｶﾞﾒﾝ ▬▬▬
690 CLS 3:LINE(0,3)-(639,195),4,B:LINE(417,3)-(639,195),4,BF
700 RESTORE 890:FOR I=0 TO 4:READ PU$:PU=VAL("&h"+PU$):PUT(430+I*20,10),KANJI(PU
):NEXT
710 LINE(0,3)-(417,195),2,B
720 RESTORE 900:FOR I=0 TO 2:READ PU$:PU=VAL("&h"+PU$):PUT(430+I*20,80),KANJI(PU
):NEXT
730 RESTORE 910:FOR I=0 TO 6:READ PU$:PU=VAL("&h"+PU$):PUT(430+I*20,160),KANJI(P
U):NEXT
740 PUT (X(0),Y(0)),P1%,XOR:PUT (X(1),Y(1)),P2%,XOR:PUT (X(2),Y(2)),P3%,XOR
750 GOSUB 760:RETURN
760 IF S>HS THEN HS=S
770 LOCATE 29,5:PRINT HS:LOCATE 29,13:PRINT S:LOCATE 29,23:PRINT P:RETURN
780 ' ▬▬▬ ﾃﾞｰﾀｰ ▬▬▬
790 DATA 32,16,0,0,-241,-3841,0,0,768,192,-961,-961,0,0,3072,48,-3969,-497,0,0,1
2288,12,-16129,-253,0,0,3072,48,-3841,-241,0,0,-29695,-32719,28926,32526,0,0,317
50,24638,248,7936,0,0,24,6144,992,1984,768
800 DATA  192,24,6144,992, 1984, 768 ,192, 31750, 24638, 248, 7936, 0, 0,-29695,
 -32719, 28926,32526,0,0,3072,48,-3841,-241, 0,0, 12288,12,-16129,-253,0,0,3072,
48,-3969,-497,0,0,768,192,-961,-961,0,0,0,0,-241,-3841,0,0,0,0,0
810 DATA 32,16,-241,-3841,0,0,0,0,-961,-961,768,192,0,0,-3969,-497,3072,48,0,0,-
16129,-253,12288,12,0,0,-3841,-241,3072,48,0,0,28926,32526,-29695,-32719,0,0,248
,7936,31750,24638,0,0,224,1792,792,6336,768,192,224,1792,792,6336,768,192,248,79
36,31750
820 DATA 24638,0,0,28926,32526,-29695,-32719, 0, 0,-3841,-241 ,3072, 48 ,0, 0,-1
6129,-253 ,12288 ,12,0,0,-3969,-497, 3072, 48,0,0,-961,-961,768, 192,0, 0,-241,-
3841,0,0,0,0,0,0,0
830 DATA 16,8,0,8258,8258,0,1161,1161,0,-14061,2320,0,-4017,64,0,-449,512,0,-385
,0,0,-1,0,0,-1,0,0,0,0,0
840 DATA 2439,2426,2451,2422,2547,2523,2555,2523,252b,256b,2546,2523,2532,213d,2
560
850 DATA 2126,2126,2126,3662,325f
860 DATA 2126,2126,2126,3126,3c6a,222a,2332,2334,2336,2338
870 DATA 2126,2126,2126,2539,255a,213d,2539,2447,3872,4258
880 DATA 2348,2349,2354,2373,234b,2345,2359
890 DATA 00ca,00b2
900 DATA 009d,009a,0091
910 DATA 00e9,009a,00f8,00e9,0096,009d,0022
920 DATA  32,16,-241,-3841,-241,-3841,-241,-3841,-193,-769,-193,-769,-961,-769,-
897,-257,-897,-257,-3969,-449,-3841,-193,-3841,-193,-16129,-241,-1793,-129,-1793
,-129,-3841,-193,-1793,-129,-1793,-129,28926,-199,30974,-135,30974,-135,248
930 DATA 32512,248,32512,2040,32640,2016,8064,248,32512,2040,32640,2016,8064,309
74,-135,30974,-135,248,32512,-1793,-129,-1793,-129,28926,-199,-1793,-129,-1793,-
129,-3841,-193,-3841,-193,-3841,-193,-16129,-241,-897,-257
940 DATA -897,-257,-3969,-449,-193,-769,-193,-769,-961,-769,-241,-3841,-241,-384
1,-241,-3841,0,0,0,0
950 DATA 16,8,0,-31736,-31736,0,4162,4162,-16381,-15325,-15325,-4081,-3697,-3697
,-961,-961,-961,-385,-385,-385,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0,0,0,0
960 DATA 16,8,0,4130,4130,0,16896,16896,-16381,2120,2120,-4081,288,288,-961,0,0,
-385,0,0,-1,0,0,-1,0,0,0,0,0,0
```


矢印の指しているキャラクタが今動かせる。他は勝手に進んでいくぞ


首尾よく金貨は取ったが……矢印のキャラクタがあぶない！


今度は白を動かしたい。でも、そのまえに青を引きもどして……

■変数リスト

HS……ハイスコア
X(n)……各キャラクタのX座標
Y(n)……各キャラクタのY座標
P……プレイヤーの数
S……スコア
P1%～P3%……キャラクタデータ
K%,K1%,K2%……金貨のデータ
SPS……何色のモードか
SPE……何色のコマが動くか

■プログラム解説

REM文参照

■裏話

このプログラムのもともとのバージョンはキー入力が異常に悪く、かつバグがあった。しかし、SR専用のプログラムははじめてで、アイデアもユニークなゲームであったため、"でぶ大先生"がゴッドハンド・デバッグして、はれて掲載できたというわけです。でもふつうはバグが大きいとボツなんだけんね(あ)。

ポシェット裏面場

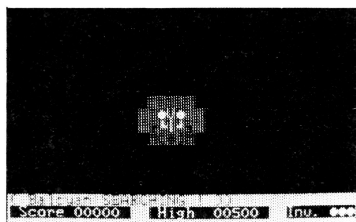
〈ゆみちゃんトマト〉ねえいいいえね（ねえ、いい家ね）（東京都・I.F.）☆新しいすまいを捜している会話かなあ？　関係ないけどジャマ森はおひっこししたそうです。2.5カラグラム。☆
〈ゆみちゃんトマト〉うらないならう（占い習う）（新潟県・風来）☆何本めかなあ。もう天才としか言いようがありません。どうしてポンポンポンポン送れるほど、たくさんの逆さ言葉を考えられるの？　ふしぎだ！　が、これは短いから2.5カラグラム。☆

標準打ちこみタイム 40分

ばるちゃんはね♪　と歌いながら再び、あのばるちゃんが闇(やみ)にまぎれてヒコヒコやってきた！

ばるちゃん サーチング

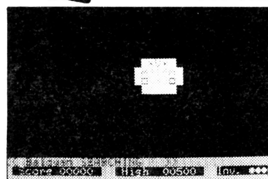
FOR PC-6001mkII,SR/6601,SR(N60m/N66BASIC.PAGE2)



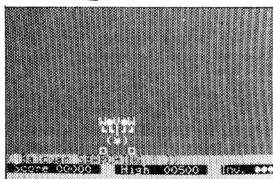
⬆きゃっ！　ばるちゃんがいた!!




⬇ばるちゃんをやっつけたの図



⬇ばるちゃんにやられたっつの図



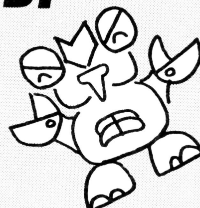


ばるちゃん、闇からヌッとあらわる！

十字架のような明るい部分がサーチライトのあたったところ。ここをカーソルキーで動かすと、ひょこっとばるちゃんに出会う！　キッチリ、サーチライトのなかにとらえたら、スペースキーでビーム発射。ヘマをしてばるちゃんが地上に立ったらアウト。3回でジ・エンド。

BY 郡嶋和生mkII

ぐんぐん郡嶋くんは福岡に住む18歳。久留米高専の3年生。



私は今まで2回、ポシェットに載りましたが、その2回ともひどい目にあってしまいました。1回目、「60秒耐久」のときには名前をしっかり誤植されてしまいました。それも2つならんで別々のまちがいというおそろしさ。2回目、『ばるちゃん』ではREM文470行に書いておいたはずのmclxxxが消えていた……。(編集部おわび・うっうっ、すみませ～ん)

```
0 GOTO1000
10 LSET:FORI=44TO198STEP7:SOUND0,I:SOUND
2,I+1:SOUND8,16:SOUND9,16
20 FORJ=0TO14:NEXT:NEXT:X=INT(RND(1)*35)
:Y=0:W=0:E=0
30 E=E+1:IFE=2THENW=RND(1)+Y:E=0
40 V=X+SGN(RND(1)-.5):IFV<0ORV>35THENV=X
50 PUT:X=V:Y=W:GET:LET:D=-(D=0):IFY>=13G
OTO150
60 A=STICK(0):VV=(A=7)-(A=3)+SX:IFVV<0OR
VV>33THENVV=SX
70 C=-STRIG(0)*(CC=0):WW=(A=1)-(A=5)+SY:
IFWW<0ORWW>13THENWW=SY
80 IFSX<>VVORSY<>WWTHENRSET:SX=VV:SY=WW
90 LSET:IFCCTHENCC=CC-1:GOTO30
100 IFC=0GOTO30
110 CC=6:SOUND4,100:SOUND10,15
120 IFNOT((X-SX>=0ANDX-SX<3)ANDSY=INT(Y)
)GOTO30
130 PLAY"cdfg":D=3:FORI=0TO8:PLAY"eg":GE
T:D=5-D:FORJ=0TO19:NEXT:NEXT
140 FORI=0TO200:NEXT:C=0:LSET:PUT:SC=64-
INT(Y)*4+SC:EXEC&HF1E0:GOTO10
150 EXEC&HF190:PLAY"gedf":D=0:FORI=0TO13
:PLAY"cd":GET:D=2-D
160 FORJ=0TO19:NEXT:NEXT:FORI=0TO300:NEX
T:EXEC&HF1A0:PUT
170 COLOR10,1:LOCATE36+IV,18:PRINT"X";:I
V=IV+1:IFIV<3GOTO10
180 A$="t64o5fedcfedcggaec":PLAYA$+"c","
r64"+A$,"r48"+A$
190 FORI=2TO6:COLORI:LOCATE14,6:PRINT"GA
ME OVER":FORJ=0TO20:NEXT:NEXT
200 IFSC>HSTHENHS=SC:EXEC&HF220
210 FORI=0TO200:NEXT:COLOR15:LOCATE18,16
:PRINT"PLAY AGAIN?(Yes/SPACE)";
220 IFSTRIG(0)=0GOTO220
230 CLS:A$="s8m4000o5l32t125":PLAYA$,A$,
A$
240 SC=0:IV=0:SX=16:SY=13:C=0:CC=0:D=0:E
=0:FORI=0TO100:NEXT
250 EXEC&HF1A0:EXEC&HF230:EXEC&HF220
260 PLAY"c8r2c8r2o6cccccco5":FORI=0TO100
0:NEXT:GOTO10
300 REM machine code ( &Hf000~ &Hf33f )
305 REM  &Hf000~ " Balchan plot "
310 DATA58,2c,59,2c,44,2c,43,2c,e5,21,02
,f0,cd,06,0e,62 ,523
320 DATA6b,29,29,19,29,29,29,e5,21,00,f0
,cd,06,0e,e1,19 ,522
330 DATA11,00,04,19,e5,21,04,f0,cd,06,0e
,7b,87,87,83,87 ,59c
340 DATA87,06,00,4f,21,50,f0,09,eb,e1,3e
,04,08,06,05,1a ,481
350 DATA77,13,23,10,fa,01,23,00,09,08,3d
,20,ef,e1,c9,00 ,4e2
355 REM  &Hf050~ " Balchan data "
360 DATA57,85,56,85,57,1a,1a,49,1b,1b,00
,28,5c,29,00,db ,449
370 DATA00,00,00,db,00,85,56,85,00,18,1a
,49,1b,19,4d,28 ,35f
```



〈ばるちゃんサーチング！〉ばるちゃんシリーズがすっかり板についちゃったみたい。“ばるちゃん”ならかわいいけど、“ばるさん（バルサン）”となると、例のゴキブリを退治するへんなけむりになっちゃう。そーすると、きもちわるい。だんだん話がずれてきたけど、このまえ、編集室に黒デカゴキブリが出たんだ。なんと、あっちゃんのくつの上を歩いていたんだよ～。とりあえず、次の作品もウキウキしながら、まってまぁ～す。

```
380 DATA5c,29,4d,00,db,00,db,00,00,85,56
,85,00,77,1a,49 ,4c2
390 DATA1b,77,00,28,5c,29,00,db,00,00,00
,db,00,78,56,78 ,43b
400 DATA00,6d,1a,49,1b,6d,db,28,5c,29,db
,00,00,00,00,00 ,3bb
405 REM  &Hf0a0~ " Balchan clear "
410 DATAe5,21,02,f0,cd,06,0e,62,6b,29,29
,19,29,29,29,e5 ,571
420 DATA21,00,f0,cd,06,0e,e1,19,11,00,04
,19,af,11,23,00 ,3fd
430 DATA0e,04,06,05,77,23,10,fc,19,0d,20
,f6,e1,c9,00,00 ,4a9
435 REM  &Hf0d0~ " Search light "
440 DATA53,58,2c,53,59,2c,00,00,e5,21,d3
,f0,cd,06,0e,62 ,5bb
450 DATA6b,29,29,19,29,29,29,e5,21,d0,f0
,cd,06,0e,e1,19 ,5f2
460 DATAe5,21,06,f0,cd,06,0e,7b,87,87,87
,87,87,06,00,4f ,650
470 DATA21,20,f1,09,eb,e1,3e,04,08,06,07
,1a,77,13,23,10 ,435
480 DATAfa,01,21,00,09,08,3d,20,ef,e1,c9
,00,00,00,00,00 ,423
485 REM  &Hf120~ " Light data "
490 DATA00,40,40,40,40,40,00,40,40,47,47
,47,40,40,40,40 ,395
500 DATA47,47,47,40,40,00,40,40,40,40,40
,00,00,00,00,00 ,295
510 DATA00,70,70,70,70,70,00,70,70,71,71
,71,70,70,70,70 ,623
520 DATA71,71,71,70,70,00,77,77,77,77,77
,00,00,00,00,00 ,486
525 REM  &Hf160~ " Light clear "
530 DATAe5,21,d3,f0,cd,06,0e,62,6b,29,29
,19,29,29,29,e5 ,642
540 DATA21,d0,f0,cd,06,0e,e1,19,af,11,21
,00,0e,04,06,07 ,4bc
550 DATA77,23,10,fc,19,0d,20,f6,e1,c9,00
,00,00,00,00,00 ,48c
555 REM  &Hf190~ " Panic ! "
560 DATA16,1f,21,00,00,01,a8,02,72,23,0b
,78,b1,20,f9,c9 ,4ac
565 REM  &Hf1a0~ " Normal "
570 DATA16,00,21,00,00,01,a8,02,72,23,0b
,78,b1,20,f9,c9 ,48d
575 REM  &Hf1b0~ " Sound "
580 DATAe5,21,02,f0,cd,06,0e,7b,87,87,83
,87,5f,3e,c8,93 ,764
590 DATA5f,af,cd,c5,1b,3e,02,1c,cd,c5,1b
,3e,08,1e,10,cd ,605
600 DATAc5,1b,e1,3e,09,cd,c5,1b,3e,0a,1e
,00,cd,c5,1b,c9 ,691
605 REM  &Hf1e0~ " Score plot "
610 DATA53,43,2c,48,53,2c,00,e5,21,e0,f1
,cd,06,0e,eb,11 ,63d
620 DATAd8,06,01,10,27,cd,10,f2,01,e8,03
,cd,10,f2,01,64 ,605
630 DATA00,cd,10,f2,01,0a,00,cd,10,f2,7d
,c6,30,12,e1,c9 ,6d8
640 DATAaf,ed,42,38,03,3c,18,f9,09,c6,30
,12,13,c9,00,00 ,553
645 REM  &Hf220~ " Hi-Sc plot "
650 DATAe5,21,e3,f1,cd,06,0e,eb,11,e7,06
,c3,f2,f1,00,00 ,84a
655 REM  &Hf230~ " Screen init "
660 DATA21,50,f2,11,a8,02,01,78,00,ed,b0
,21,c9,f2,11,a8 ,6c9
670 DATA06,01,78,00,ed,b0,c9,47,75,6e,6a
,69,6d,61,2e,4b ,629
675 REM  &Hf250~ " Screen data "
680 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
,20,20,20,20,20 ,200
690 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
,20,20,20,20,20 ,200
700 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20,0b,0b
,0b,0b,0b,0b,0b ,16d
710 DATA8b,8b,8b,8b,8b,0b,20,20,0b,0b,0b
,0b,0b,0b,0b,8b ,3da
720 DATA8b,8b,8b,8b,0b,20,20,0e,0e,0e,0e
,0e,0e,0e,0e,20 ,307
730 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
,20,20,20,20,20 ,200
740 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
,20,20,20,20,20 ,200
750 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,09,28,28
,20,42,61,6c,63 ,2eb
760 DATA68,61,6e,20,53,45,41,52,43,48,49
,4e,47,20,21,20 ,44c
770 DATA29,29,20,20,20,20,20,20,20,20,20
,20,20,20,20,20 ,212
780 DATA20,20,20,53,63,6f,72,65,20,30,30
,30,30,30,20,20 ,3ac
790 DATA20,20,48,69,67,68,20,20,30,30,30
,30,30,20,20,20 ,350
800 DATA49,6e,76,2E,20,85,85,85,20,20,20
,20,20,20,20,20 ,40a
810 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
,20,20,20,20,20 ,200
820 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
,20,20,20,20,20 ,200
830 DATA"end"
900 REM=============================
901 REM ば゛るちゃん さーちぃんく゛ !
902 REM for PC-6001mk2 (Version1.1)
903 REM            1985/05/21 21:03;13
904 REM           Program No.26[20-17]
905 REM Copyright(c) MCMLXXXV
906 REM            BY Gunjima Kazuo
907 REM           and PROGRAM POCHETTE
908 REM=============================
1000 SCREEN1,2,2:CONSOLE0,20,0,0:COLOR1,
1,1
1010 CLEAR300,&HEFFF:IFPEEK(&HF000)=&H58
GOTO1130
1020 OUT147,2:RESTORE300:I=&HF000:PLAY"s
0m4000t255l16o7"
1030 FORL=31TO82:CS=0
1040 FORJ=0TO15:READA$:D=VAL("&H"+A$):PO
KEI,D:CS=CS+D:I=I+1:NEXT
1050 READA$:IFCS=VAL("&H"+A$)GOTO1090
1060 PLAY"o5edc":OUT147,3:SCREEN1,1,1:CO
LOR12:CLS:PRINT:PRINT"さ゛んねんて゛した !!"
1070 PRINTL*10"き゛ょう か゛まちか゛っています! ていせいの う
えて゛ さいと゛ ちょうせんしてくた゛さい。"
1080 POKE&HF000,0:END
1090 PLAY"c64":NEXT:CLS:OUT147,3:FORI=0T
O300:NEXT
1100 POKE&HFABC,&HF0:POKE&HFABB,&H08:POK
E&HFABE,&HF0:POKE&HFABD,&HA0
1110 POKE&HFAD2,&HF0:POKE&HFAD1,&HD8:POK
E&HFAD4,&HF1:POKE&HFAD3,&H60
1120 POKE&HFA70,&HF1:POKE&HFA6F,&HB0
1130 CLEAR:HS=500:GOTO230
```

■変数リスト

X,Y,V,W……ばるちゃん位置
SX,SY,VV,WW……サーチライト位置
SC……スコア
HS……ハイスコア
CC……レーザー砲冷却の待ち時間残り
E……ばるちゃん下降のタイミング

■プログラムの説明

20～ 260	メイン処理
300～ 830	マシンコードデータ
900～ 908	REM文
1000～1130	初期設定

■マシン語の説明

F000～F04F	ばるちゃん表示
F050～F09F	ばるちゃんデータ
F0A0～F0CF	ばるちゃん消去
F0D0～F11F	サーチライト表示
F120～F15F	サーチライトデータ
F160～F18F	サーチライト消去
F190～F19F	背景を赤にする
F1A0～F1AF	もとにもどす
F1B0～F1DF	音出力
F1E0～F21F	スコア表示
F220～F22F	ハイスコア表示
F230～F24F	画面初期化
F250～F33F	画面データ

●PC-6001系

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉きんえんえんき（禁煙延期）（新潟県・風来）☆たばこって、なかなかやめられないんだよね。えっ！ あたし!? きっぱりすっきりやめたもんね。でも禁煙ってのびのびになるんだよね。それはそうと、これは3カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉よういというよ（用意と言うよ）（埼玉県・飛田昌彦クン）☆なんか、このごろ常連におされているぞ！ 昌彦くんもすっかり常連になっちゃったね。いつも、たくさん書いてきてくれてありがとう。3カラグラム。☆

標準打ちこみタイム 20分

なんだ、これは。4文字熟語がPC-6001mkIIのディスプレイで、神経衰弱されてしまうねん

しんけいすいじゃく

FOR PC-6001mkII,SR/6601,SR(N60m/N66BASIC.PAGE2)

```
10 REM
20 SCREEN1,1,1:COLOR15,1,1:CONSOLE0,20,0,0:CLS:CLEAR500
30 PLAY"s4m200o5l64t255":DIMK(30),JY$(30)
40 RESTORE990:FORI=1TO30:READJY$(I):NEXT
50 NM$="":INPUT"なんにんで、しますか(1~8にん まで)";NM$:IFNM$=""GOTO50
60 NM=INT(VAL(NM$)):IFNM<1ORNM>8GOTO50
70 PRINT:PRINTNM"にん でよかね (だめ/N)?";:EXEC&H1058
80 A$=INKEY$:IFA$=""ORA$=CHR$(13)GOTO80
90 IFA$="N"ORA$="n"THENPRINT"no":PRINT:GOTO50
100 PRINT"yes":PRINT:PRINT:DIMN$(NM),P(NM)
110 PRINT"なまえの と-ろくをします。(5もじ いない)":PRINT:FORI=1TONM
120 PRINTI"ばんめの ひとの なまえは";
130 NM$="":INPUTNM$:IFNM$=""GOTO130
140 NM$=LEFT$(NM$+"     ",5):PRINT" "NM$"さんで よかですか (だめ/N)?";:EXEC&H1058
150 A$=INKEY$:IFA$=""ORA$=CHR$(13)GOTO150
160 IFA$="N"ORA$="n"THENPRINT"no":PRINT:GOTO120
170 PRINT"yes":N$(I)=NM$:NEXT:PRINT:PRINT
180 PRINT"いまからカードをくりますから、しばらくまっとってください。 うじゃ。";
190 FORI=1TONM:P(I)=0:NEXT:FORI=1TO27:K(I)=I:NEXT
200 FORI=1TO27:V=INT(RND(1)*27+1):A=K(I):K(I)=K(V):K(V)=A:NEXT
210 K(13)=28:K(14)=29:K(15)=30:FORI=1TO15:K(I+15)=K(I):NEXT
220 FORI=1TO30:V=INT(RND(1)*30+1):A=K(I):K(I)=K(V):K(V)=A:NEXT
230 SCREEN3,2,2:SCREEN4,2,2:COLOR2,1,3:CLS
240 FORY=0TO180STEP20:FORX=0TO140STEP70:LINE(X,Y)-(X+66,Y+17),,BF:NEXT
250 NEXT:COLOR4:X=26
260 LOCATEX,0:PRINT" しんけい すいじゃく ":LOCATEX,1:PRINT"  Version1.0 ":COLOR3
270 LINE(208,20)-(319,29),1,BF
280 FORI=1TONM:LOCATEX+1,I+3:PRINTN$(I)" /"RIGHT$("    "+STR$(P(I)),5):NEXT
290 C=1:D=1:M=15
300 LINE(208,140)-(319,199),1,BF:COLOR3
310 LOCATEX+1,14:PRINTC"かいめです。"
320 PLAY"bbb":LOCATEX+1,15:PRINTN$(D)"さん のばん":V=0:W=0:CF=0:EXEC&H1058
330 LOCATEX+1,17:PRINT"1まいめ":LOCATEX+4,18:PRINT"めくってください!";
340 IFK(W*3+V+1)>=0THENKANJI(V*70+30,W*20),3,"●"
350 IFSTRIG(0)AND(K(W*3+V+1)>0)GOTO410
360 A=STICK(0):IFA=0GOTO350
370 IFK(W*3+V+1)>=0THENKANJI(V*70+30,W*20),2+(K(W*3+V+1)=0),"●"
380 V=V+(A=7)-(A=3):IFV<0ORV>2THENV=-(V<0)*2
390 W=W+(A=1)-(A=5):IFW<0ORW>9THENW=-(W<0)*9
400 A=RND(1):GOTO340
410 XX=V*70:YY=W*20:PLAY"c32":LINE(XX,YY)-STEP(66,17),1,BF
420 PLAY"efg":IFCFGOTO500
430 C1=W*3+V+1:CN=K(C1):K(C1)=-1
440 LINE(XX,YY)-STEP(66,17),3,BF:XX=XX+1:YY=YY+1:J=1:J$=JY$(CN)
450 FORI=0TO3:A=VAL(MID$(J$,J,3)):IFA=0THENA=1023
460 KANJI(XX,YY),1,A:XX=XX+16:J=J+3:NEXT
470 LINE(208,170)-(319,199),1,BF:COLOR3:PLAY"aaa"
480 LOCATEX+1,17:PRINT"2まいめ":LOCATEX+4,18:PRINT"めくってください!";
490 CF=1:GOTO340
500 XX=V*70:YY=W*20:LINE(XX,YY)-STEP(66,17),1,BF
510 C2=W*3+V+1:CM=K(C2)
520 LINE(XX,YY)-STEP(66,17),3,BF:XX=XX+1:YY=YY+1:J=1:J$=JY$(CM)
530 FORI=0TO3:A=VAL(MID$(J$,J,3)):IFA=0THENA=1023
540 KANJI(XX,YY),1,A:XX=XX+16:J=J+3:NEXT:IFCN=CMGOTO620
550 PLAY"t32gfedc":FORI=0TO300:NEXT
560 K(C1)=CN:C1=C1-1:YY=INT(C1/3):XX=(C1-YY*3)*70
570 LINE(XX,YY*20)-STEP(66,17),1,BF:LINE(XX,YY*20)-STEP(66,17),2,BF
580 K(C2)=CM:C2=C2-1:YY=INT(C2/3):XX=(C2-YY*3)*70
590 LINE(XX,YY*20)-STEP(66,17),1,BF:LINE(XX,YY*20)-STEP(66,17),2,BF
600 D=D+1:IFD=<NMTHENLINE(208,150)-(319,199),1,BF:GOTO320
610 PLAY"cder64":C=C+1:D=1:GOTO300
620 PLAY"s13l64o5cegr64gr64eg16b16o6c8o5s4":FORI=0TO700:NEXT
630 K(C1)=0:C1=C1-1:YY=INT(C1/3):XX=(C1-YY*3)*70
640 LINE(XX,YY*20)-STEP(66,17),1,BF
650 K(C2)=0:C2=C2-1:YY=INT(C2/3):XX=(C2-YY*3)*70
660 LINE(XX,YY*20)-STEP(66,17),1,BF
670 COLOR1:LOCATEX+8,D+3:PRINTRIGHT$("    "+STR$(P(D)),5):P(D)=P(D)+1
680 COLOR3:LOCATEX+8,D+3:PRINTRIGHT$("    "+STR$(P(D)),5)
690 M=M-1:IFMGOTO300
700 COLOR4:LOCATE3,1:PRINT"ゲーム おしまい !"
710 PLAY"cdefcdefdefgdefgcdefcdefdefgdefgccc":FORI=0TO800:NEXT
720 IFNM=1GOTO860
730 COLOR3:KANJI(8,27),,557,577," ゆうしゅう",437
740 FORI=1TONM-1:FORJ=I+1TONM
750 IFP(I)<P(J)THENA=P(I):P(I)=P(J):P(J)=A:A$=N$(I):N$(I)=N$(J):N$(J)=A$
760 NEXT:NEXT:J=P(1):K=5:FORI=1TONM
770 IFP(I)=JTHENLOCATE3,K:PRINTN$(I)"   "RIGHT$("    "+STR$(P(I)),5):K=K+1
780 NEXT:KANJI(8,K*10+5),,"その",647," の",544:K=K+3:FORI=1TONM
790 IFP(I)<JTHENLOCATE3,K:PRINTN$(I)"   "RIGHT$("    "+STR$(P(I)),5):K=K+1
800 NEXT
810 COLOR4:KANJI(24,167),4,"もう",21,741," しますか(Y/space)?":EXEC&H1058
820 A$=INKEY$:IFA$=""GOTO820
830 IFA$="N"ORA$="n"THENSCREEN,1,1:CLS:PRINT"では、またあいましょう。":END
840 IFA$=" "THENLOCATE0,19:GOTO180
850 GOTO820
860 COLOR3:KANJI(8,35),,330,91,"の",557,577:C=C+14
870 KANJI(24,77),,STR$(C),91," ",562,90,991,STR$(INT(15/C*1000)/10)+"%"
880 GOTO810
```

8人まで遊べるワイドプレイ

8人までいっしょにできる。まず、1人5文字以内で名前を登録したら、ゲームスタート。カーソルキーで動かし、スペースキーでごくふつうに神経衰弱をやるわけだけど、当然、作者の郡嶋の頭はふつうでないので、これもふつうの神経衰弱ではない。意味不明のものもとりまぜて30個の4文字熟語でめくるめくのだ。

BY 郡嶋和生mkII

郡嶋ばすと〜る和生、またの名をろーでいすと樫尾計。類似品にご注意ください。

これは『4文字熟語の神経衰弱』という多少わけのわからんゲームです。なんか変なのが出てきたら、それは気のせいか、入力ミスか、作者の冗談です。

⬆原田知世と焼肉定食では完全に間違い

■変数リスト

K( )……場の状態
JY$( )……熟語データ
I……汎用
NM……人数
N$( )……名前
P( )……点数
M……のこり組数
CF……1まい目か?

■プログラムの説明

10〜220	初期設定
230〜690	メインルーチン
700〜880	ゲーム後処理
890〜980	REM
990〜1090	熟語データ

```
890 REM===========================
900 REM しんけい すいじゃく  (Version1.0)
910 REM           for PC-6001 mk][
920 REM            1985/04/08 18:44;14
930 REM         Program No.25[19-16]
940 REM Copyright (c) mcmlxxxv
950 REM         By  Gunjima Kazuo
960 REM         And Program Pochette
970 REM===========================
980 REM
990 REM JYUKUGO data x30
1000 DATA " 21702 21961"," 21783592463"," 21783 21606"
1010 DATA " 13297760 65"," 26 76 55899"," 85735 27549"
1020 DATA "223605588286","273287764673","369802218802"
1030 DATA "422206422766","444782199530","507782719530"
1040 DATA "543501910661","726353726487","592885922 67"
1050 DATA "667745710785","729885680 13","778602913800"
1060 DATA "810113648426","783542251894","850542874894"
1070 DATA "661760501 13","760302 13208"," 64282679533"
1080 DATA "799143 21512","422 86422376","783916736158"
1090 DATA "268735679552","767136490731","229746000564"
```

〈しんけいすいじゃく〉いきなり、よっちゃんと、まさいちろーとゆみの3人で遊んでみたんだ。わーわーぎゃあぎゃあ、そりゃもうた〜いへん！　はじめのうちは、「そこが徳間書店で、あそこが日本電気で、え〜と焼肉定食がここだぁ」なんて言ってたけど、そのうち頭がウニってきて、ブキミな笑いにつつまれながら、おもいっきりお互いの頭のわるさをののしりあいました。（年をとると、もの忘れがひどくて……）ちなみに3人の平均年齢は22歳です。あーなさけないっ！

標準打ちこみタイム 25分

すべては指の先のちょちょっとしたカンで決まる、ハイパー指先運動でジャストパンチ!!

JUST PUNCH

（ジャストパンチ）

FOR FM-7/NEW7/77

BY 中山和夫

パンプネコの大ファン、岐阜県本巣郡の高校3年生

このゲーム、本当は1画面におさめようと思っていたけど作っているうちにハーフになっちゃった。ハイパー風のゲームだけど、一味ちがっているので楽しめると思います。



ピッタリあたったときは、快感だもんね

RUNさせるとまず使用するキーをきいてくる。LEFTキー（以下Lキー）とRIGHTキー（以下Rキー）はパワー決め、JUSTキー（以下Jキー）は、コイン投入・ターゲット決定・スタートの3つの役目がある。次にJキーでコインを入れると、ターゲットがクルクル動くので適当なところでJキーを押してせめる。Lキーと Rキーを交互にたたいてパワーを決定したらJキーでスタート。グラフが上に伸びて、黒いジャストゾーンで止まると、あったりー!!



⬆グインと棒グラが伸びていく

```
10 '████ Program by Nazuo Nakayama ████
20 WIDTH40,25:RANDOMIZE TIME/4:CO=3:MO=100
30 FORT=1TO5:N(6-T)=T*50:N$(T)="K.N"+STR$(T):NEXT
40 SYMBOL(10,10),"JUST",4,3,2:SYMBOL(12,11),"JUST",4,3,2,,XOR
50 SYMBOL(50,35),"PUNCH",4,3,2:SYMBOL(52,36),"PUNCH",4,3,2,,XOR
60 LINE(270,5)-(370,155),PSET,1,BF:LINE(400,10)-(624,45),PSET,6,B
70 LINE(309,15)-(331,155),PSET,5,BF:LINE(439,176)-(620,184),PSET,1,B
80 LINE(200,156)-(440,172),PSET,2,BF:LINE(430,159)-(433,168),PSET,5,B
90 CIRCLE(320,10),13,6,.5,,,F:CIRCLE(320,10),3,8:CIRCLE(320,10),14,2,.5
100 FOR X=15 TO 145 STEP14:LINE(270,X)-(308,X),PSET,6,B:NEXT
110 FORA=9TO1STEP-1:D=D+1:FORT=1TO3STEP2:SYMBOL(265+T,D*14+5),STR$(A),2,1,6:NEXT
:NEXT
120 FORT=1TO3 STEP2:SYMBOL(250+T,161),"TARGET:",2,1,6
130 SYMBOL(340+T,177),"POWER:",2,1,6:SYMBOL(473+T,32),"COIN:",2,1,6
140 SYMBOL(428+T,16),"SCORE:",2,1,7
150 SYMBOL(T,60),"<BEST 5 PUNCHER>",2,1,6:NEXT:GOSUB450:COLOR 6
160 LOCATE1,20:LINEINPUT"LEFT KEY:",LE$:LOCATE0,21:LINEINPUT"RIGHT KEY:",RI$
170 LOCATE1,22:LINEINPUT"JUST KEY:",JU$:IF JU$="" THEN JU$=" "
180 FOR X=20 TO 136 STEP14:LINE(310,X)-(330,X+4),PSET,8,BF:NEXT
190 FORT=1 TO3STEP2:SYMBOL(420+T,148),CHR$(31),2,1,3:SYMBOL(410+T,139),"INSERT C
OIN",2,1,3:NEXT:COLOR7
200 IF SC>=MO THEN CO=CO+1:MO=MO+100:PLAY"T225L64O5BBBB"
210 LOCATE35,4:PRINT USING"##";CO
220 LOCATE33,2:PRINTUSING"####";SC
230 FORT=1TO7:COLOR=(3,T):IF INKEY$=JU$ THEN CO=CO-1:GOTO240 ELSENEXT:GOTO230
240 LOCATE35,4:PRINTUSING"##";CO:COLOR=(3,3):LINE(410,139)-(600,154),PSET,8,BF
250 F=INT(RND(1)*9+1):LOCATE23,20:PRINTF:IFINKEY$=JU$THEN 260:ELSE250
260 PAINT(283,(9-F)*14+19),3,6,8,5:TIME$="00:00:00"
270 I$=INKEY$:IFI$=JU$THEN 320ELSEIF I$=L$THEN A=1:GOTO280ELSEIFI$=RI$THEN B=1
280 IF A=1AND B=1THEN Z=Z+1:A=0:B=0
290 LINE(440+Z*2,177)-(440+Z*2,183),PSET,5
300 IF TIME$="00:00:11" THEN 420
310 GOTO 270
320 FOR T=1 TO Z*2.1:LINE(312,155-T)-(328,155-T),PSET,2:PLAY"T255L64N"+STR$(INT(
4+T/2))
330 IF 155-T<18 THEN PLAY"t100l1n0":SOUND0,200:SOUND2,205:SOUND6,13:SOUND8,16:SO
UND9,16:SOUND11,96:SOUND12,9:SOUND13,0:SC=SC-50:FOR H=17 TO 155:LINE(310,H)-(330
,H),PSET,5:NEXT:GOTO 340 ELSE NEXT
340 IF T>=6+14*F AND T<=10+14*F THEN SC=SC+F*10:CO=CO+1:FOR J=1TO100:FOR I=1TO7:
COLOR=(3,I):NEXT:NEXT:COLOR=(3,3)
350 GOSUB360:GOTO370
360 PAINT(283,(9-F)*14+19),1,6,8,5:LINE(310,156-T)-(330,155),PSET,5,BF:LINE(440,
177)-(440+Z*2,183),PSET,8,BF:Z=0:RETURN
370 IFCO=0THEN U=0:GOSUB430:FOR T=1TO3STEP2:SYMBOL(430+T,80),"GAME OVER",2,1,3:E
LSE410
380 SYMBOL(426+T,90),"REPLAY Y/N",2,1,7:NEXT
390 FORI=1TO7:FORQ=1TO100:NEXT:COLOR=(3,I):I$=INKEY$:IFI$="Y" OR I$="y" THEN SC=
0:CO=3:MO=100:GOSUB490:GOTO 410
400 IF I$="N" OR I$="n" THEN END ELSE NEXT:GOTO390
410 LINE(390,50)-(600,100),PSET,8,BF:GOTO180
420 FORI=1TO3STEP2:SYMBOL(430+I,80),"TIME UP!",2,1,3:NEXT:FORI=1TO100:FORQ=1TO7:
COLOR=(3,Q):NEXT:NEXT:GOSUB360:LINE(430,80)-(600,90),PSET,8,BF:GOTO370
430 IF SC<N(5) THEN 450
440 FORI=1TO3:SYMBOL(410+I,56),"NAME?",2,1,6:NEXT:LOCATE31,7:LINEINPUT"",NA$
450 DC=SC:FOR T=1 TO 5:IF N(T)<=SC THEN SWAP N(T),SC:GOTO470
460 GOTO480
470 NK$=N$(T):N$(T)=NA$:NA$=NK$
480 NEXT
490 FORT=1TO5:IF U=0 AND DC=N(T)THEN U=1:COLOR 3:GOTO500 ELSECOLOR7
500 LOCATE1,7+T*2:PRINTUSING"#_.#### ··· & &";T;N(T);N$(T):NEXT:RETURN
```

■変数リスト

- T,I……ループ用
- CO……コインの数
- I$……キー入力用
- N$……ハイスコア獲得者の名前登録用
- NA$……名前の入力用
- SC……自分のスコア
- HI……ハイスコア
- Z……自分がキーを押した回数

■プログラムの説明

20～30	初期設定
40～150	画面作製その1
160～170	入力キーの選択
180～190	画面作製その2
200	コインを増やす処理
210～220	コイン数とスコアの表示
230～240	コイン投入
250～310	メインルーチン
320	パンチメータ表示
330	ゴングにあたった時の処理
340	JUSTゾーンにはいったかどうか調べる
350～360	画面の書きかえルーチン
370～410	ゲームオーバーの処理
420	タイムオーバーの処理
430～440	BEST5に入ったかどうか調べる
450～500	順位決定のルーチン

■チェックポイント

JUSTゾーンに入ってコインを1枚もらっても、その前に1枚使っているので、結局±0。そこで、340行のCO=CO+1をCO=CO+2にすればいいんじゃないかな？（FMC会長）

●PC-6001/FM-7系

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉「このペン、油性？」「ううん、土星」「なーに言ってるんだよ。本当は油性なの？ それとも水性なの？」「水星だ!!」（新潟県・風来＋ゆみ）☆風来選手の作品にゆみがつけ加えちゃったのだ。無断で載せちゃってごめん。許してちょーだいネ！ でもこのほうがおもしろいでしょ!? （実は、ぜーんぜんつまらなかったりして……）たまには合作ってえのもいいもんだと思うんだけど、とりあえず3カラグラムで、あたしが1カラグラムもらうからキミの分は2カラグラム。☆

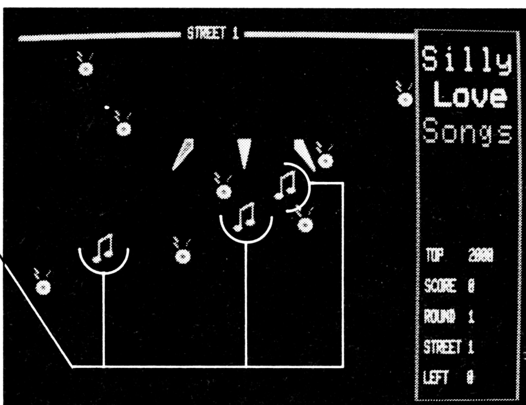
標準打ちこみタイム
45分

ラブソングを彼女に届けるため、手りゅう弾をよけ、地雷を避けつつ、5丁目までの決死行！

SILLY（シリー） LOVE（ラブ） SONGS（ソング）

FOR FM-7/NEW7/77

これがキミのラブソング。テンキーでいっぺんに動くので3ヵ所とも注意しておくこと。ときどき手りゅう弾も爆発する





6つの音符が戦場をかけぬけるロマンティック

BY ごとうそうご

指でライギョをつった人を見てしまった作者がそれとは関係なく2人で遊ぶ方法を伝授

このゲームをおもしろくする方法を教えます。2人で遊ぶんです。1人はテンキー、もう1人は上のほうの数字キーを使って、たがいにジャマをしながらやるんです。おわったら、攻守交替して同様にやります。そして点数の高さを競うのです。ところで、ある人がライギョを指さして「あっライギョだ！」といったとたん、その指をライギョにかまれてしまいました。



1、3、5、2キーで6つの音符を上下左右に動かしながら、ストリートを1～5まで走破しよう。ただし、途中にある地雷や、飛んでくる手りゅう弾にあたるとアウト。3回アウトでゲームオーバーだ。

ストリートを1つ越えたら、なにかキーを押せば次のストリートへ。ストリート＃5まで行きついたところで、ボーナスラウンドにチャレンジだ。

```
10 DEFINT A-Z:WIDTH80,25:RANDOMIZE TIME/3:R=1:TP=2000:SC=0:X=0:Y=10:R=1:RD=1:C=0
:CO=0:T=500:LT=3
20 DIM A(80),HR(350),BH(80),RH(80),M(80),ML(80),MR(80)
30 SYMBOL(195,50),"SILLY LOVE SONGS",2,2,3:SYMBOL(400,170),"By Sougo",3,1,4
40 PY$="L805CCO4AAGGGADDFFG":PLAY "T120V8S10"+PY$,"T120V6"+PY$
50 CIRCLE(300,80),4,7,,,,F:CIRCLE(315,77),4,7,,,,F
60 LINE(304,80)-(304,70),PSET,7
70 CONNECT(304,80)-(304,70)-(319,67)-(319,77)
80 GET@A(296,67)-(320,83),A,G
90 CIRCLE(350,100),15,2,,,,F
100 CIRCLE(380,100),15,2,,,,F
110 CIRCLE(365,100),30,2,.6,0,.5,F
120 GET@A(334,94)-(396,119),HR,G
130 CIRCLE(508,103),8,7,,,,F
140 CIRCLE(508,103),5,1,,,,F
150 LINE(498,93)-(503,95),PSET,6
160 LINE(498,96)-(503,98),PSET,6
170 LINE(513,97)-(518,94),PSET,3
180 GET@A(496,92)-(520,108),RH,G
190 LINE(3,100)-(19,110),PSET,4,BF
200 LINE(1,97)-(23,97),PSET,7
210 CIRCLE(12,97),8,2,,,,N
220 SYMBOL(4,104),"==",1,1,0
230 GET@A(0,94)-(24,110),BH,G
240 CONNECT(100,100)-(115,84)-(124,84)-(124,88)-(100,100),6:PAINT(123,85),2,6
250 GET@A(100,84)-(124,100),ML,G
260 CONNECT(160,100)-(145,84)-(136,84)-(136,88)-(160,100),6:PAINT(143,90),5,6
270 GET@A(136,84)-(160,100),MR,G
280 LOCATE19,18:PRINT"LEFT [1] : RIGHT [3] : UP [5] : DOWN [2]"
290 SYMBOL(200,170),"▼",1,2,6
300 GET@A(195,170)-(219,186),M,G:FOR D=1 TO 4000:NEXT:CLS
```

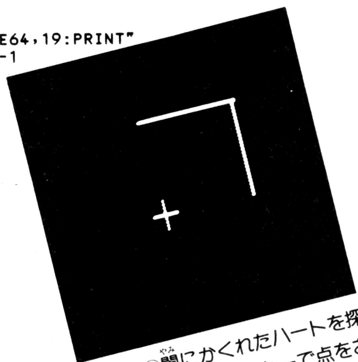
LET'S HOLD HER HAERT
You have meet her. You'd better hold her heart.
KEY FUNCTION —— CURSOR KEY

⬆ストリート5にたどりついたらボーナスゲーム。彼女のハートをキミはつかまえられるかな

ポシェット裏面場

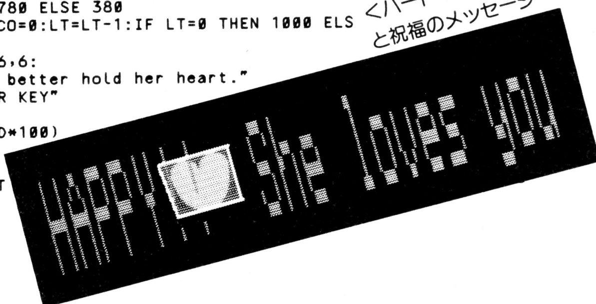
〈ボクのゆみちゃんトマト論〉（東京都・I.F.）えー、はっきり言って逆さ言葉はお風呂でいくらいっしょーけんめい考えたからって出てくるもんじゃありません。私の場合、ノート1ページにことばをぎっしりめちゃくちゃ書いて、やっと2コぐらいですよ。まえに、たくさん書いて送っても2.5カラグラムだもんね。ぐすん……。☆そーなんです。カラグラムの道は険しいのじゃ。以上が東京にお住まいのI.F.さんのトマトの主張でした。みなさん、がんばってください。ゆみは楽しみにまっていまーす。☆

```
310 LINE(0,0)-(639,199),PSET,0,BF
320 FORI=1TO5
330 LINE(500+I,0)-(638-I,199),PSET ,2,B
340 NEXT
350 SYMBOL(508,10),"Silly",3,2,5
360 SYMBOL(523,30),"Love",3,2,7
370 SYMBOL(508,50),"Songs",3,2,3
380 LOCATE64,15:PRINT"TOP    ";TP:LOCATE64,17:PRINT"SCORE ";SC:LOCATE64,19:PRINT"
ROUND ";RD:LOCATE64,21:PRINT"STREET";R:LOCATE64,23:PRINT"LEFT   ";LT-1
390 LINE(1,3)-(499,5),PSET,5,BF
400 LOCATE26,0:PRINT" STREET";R
410 A$=INPUT$(1)
420 FOR Q=1 TO R+RD-1:FOR I=0 TO 7:S=25*(INT(RND*20)):Z=Z+1
430 PUT@A(S,I*17+12)-(S+24,I*17+28),RH,PSET:NEXT I:NEXT Q
440 PX=INT(RND*10):LX=INT(RND*10):PY=INT(RND*3)+8:LY=INT(RND*3)+8
450 Z$=INKEY$:IF Z$="1" AND X>0 THEN X=X-1:PX=PX-1:LX=LX-1
460 IF Z$="3" AND PX<19 AND LX<19 THEN X=X+1:PX=PX+1:LX=LX+1
470 IF Z$="2" AND Y<10 THEN Y=Y+1:PY=PY+1:LY=LY+1
480 IF Z$="5" THEN Y=Y-1:PY=PY-1:LY=LY-1
490 IF PY<0 THEN PY=0
500 IF LY<0 THEN LY=0
510 IF Y<0 THEN750
520 PUT@A(X*25,Y*17+12)-(X*25+24,Y*17+28),A,OR
530 PUT@A(PX*25,PY*17+12)-(PX*25+24,PY*17+28),A,OR
540 PUT@A(LX*25,LY*17+12)-(LX*25+24,LY*17+28),A,OR
550 PLAY"L1605G","L1606C":T=T-3
560 IF C=1 THEN 680
570 IF CO=1 THEN GOTO650 ELSE K=INT(RND*20):IF K<=R*RD THEN CO=1
580 IF POINT(X*25+12,Y*17+20)=-1 OR POINT(PX*25+12,PY*17+20)=-1 OR POINT(LX*25+9
,LY*17+20)=-1 THEN 770
590 LINE(X*25,Y*17+12)-(X*25+24,Y*17+28),PSET,0,BF
600 LINE(PX*25,PY*17+12)-(PX*25+24,PY*17+28),PSET,0,BF
610 LINE(LX*25,LY*17+12)-(LX*25+24,LY*17+28),PSET,0,BF
620 LINE(B*25,GY*17+12)-(B*25+24,GY*17+28),PSET,0,BF
630 LINE(N*25,GY*17+12)-(N*25+24,GY*17+28),PSET,0,BF
640 LINE(E*25,GY*17+12)-(E*25+24,GY*17+28),PSET,0,BF:GOTO 450
650 E=PX:C=1:G=PY-(7-K):IF G<0 THENG=0ELSE IF G>PY THEN G=PY-3
660 PUT@A(E*25,G*17+12)-(E*25+24,G*17+28),BH,PSET
670 B=PX:N=PX:E=PX:GY=G:CO=0:GOTO590
680 B=B-1: IF B<0 THEN B=0
690 N=N+1: IF N>19THEN N=19
700 GY=GY+1:IF GY>Y THEN C=0:CO=0:GOTO580
710 PUT@A(B*25,GY*17+12)-(B*25+24,GY*17+28),ML,OR
720 PUT@A(N*25,GY*17+12)-(N*25+24,GY*17+28),MR,OR
730 PUT@A(E*25,GY*17+12)-(E*25+24,GY*17+28),M,OR
740 GOTO 580
750 PLAY"S205BGBGBGBGBG":FOR I=0 TO 199:LINE(0,0+I)-(500,3+I),PSET,5,BF:LINE(0,0
+I)-(500,0+I),PSET,0:NEXT I:X=0:Y=10:C=0:CO=0::SC=SC+T*RD:T=500:IF SC>TP THEN TP
=SC
760 R=R+1:IF R=6 THEN RD=RD+1:R=1:LT=LT*2:GOTO780 ELSE 380
770 FORI=1TO200:BEEP1:BEEP0:NEXT:X=0:Y=10:C=0:CO=0:LT=LT-1:IF LT=0 THEN 1000 ELS
E310
780 CLS:SYMBOL(0,20),"LET'S HOLD HER HAERT",4,6,6:
790 LOCATE15,8:PRINT"You could meet she. You'd better hold her heart."
800 LOCATE23,10:PRINT"KEY FUNCTION   ---   CURSOR KEY"
810 PLAY"V8O4L4BA8BG2R64G8F+8GD"
820 A$=INPUT$(2):CLS:RG=INT(RND*500):RJ=INT(RND*100)
830 FOR I=1 TO 3
840 PUT@A(RG,RJ+20)-(62+RG,44+RJ),HR,OR
850 LINE(RG,RJ+20)-(62+RG,44+RJ),PSET,0,BF:NEXT
860 GCURSOR(320,100),(X1,Y1),7
870 PSET(X1,Y1)
880 GCURSOR(X1,Y1),(X2,Y2),5
890 CONNECT(X1,Y1)-(X2,Y2),7
900 GCURSOR(X2,Y2),(X3,Y3),3
910 CONNECT(X2,Y2)-(X3,Y3),7
920 GCURSOR(X3,Y3),(X4,Y4),6
930 CONNECT(X3,Y3)-(X4,Y4)-(X1,Y1),7
940 PAINT(RG+1,21+RJ),1,7:PAINT(61+RG,43+RJ),1,7
950 PUT@A(RG,RJ+20)-(62+RG,44+RJ),HR,OR
960 IF POINT(RG-16,RJ+11)=-1 OR POINT(RG+78,RJ+55)=-1 OR POINT(RG+1,RJ+21)=0 OR
POINT(62+RG,44+RJ)=0THEN 970ELSE 980
970 SYMBOL(10,80),"SORRY! Take a next chance",3,6,5:GOTO990
980 SYMBOL(50,80),"HAPPY!! She loves you",3,6,2:SC=SC+1000*RD
990 PLAY "V8S10"+PY$,"V6"+PY$:X=0:Y=10:C=0:CO=0:FOR I=1 TO 6000:NEXT:GOTO310
1000 SYMBOL(0,100),"GAME OVER",9,2,4:PLAY"S13E4C8":A$=INPUT$(2):X=0:Y=10:LT=3:SC
=0:T=500:RD=1:R=1:C=0:CO=0:PLAY"V8S10"+PY$,"V6"+PY$:GOTO310
```



⬆闇にかくれたハートを探す。カーソルキーで点をおきリターンキーを押せば…

⬇四角がかかれ、うまくハートをつかまえると祝福のメッセージ



■変数リスト

- R……ストリート数
- RD……面数
- T……スコア増分(タイム)
- SC……スコア
- TP……ハイスコア
- X,Y,PX, PY,LX,LY……ラブソングの座標
- LT……ラブソングの数
- B,GY……左側の破片の座標
- N,GY……右側の破片の座標
- M,GY……中央の破片の座標
- S,I……地雷の座標
- X1,Y1,X2,Y2, X3,Y3,X4,Y4……Gカーソルの座標
- A$,Z$……キー入力用
- A……ラブソングのグラフィックデータ
- HR……ハートのグラフィックデータ
- RH……地雷のグラフィックデータ
- BH……手りゅう弾のグラフィックデータ
- M,ML, MR……破片(中央、左側、右側)のグラフィックデータ

■プログラムの説明

10〜 20	初期設定
30〜310	タイトル画面とキャラクタのパターンGET
320〜440	画面作り
450〜480	キー入力処理
490〜640	ラブソング移動処理
650〜740	手りゅう弾の破片移動処理
750〜760	STREETクリアの処理
770	OUT処理
780〜990	ボーナスゲーム
1000	ゲームオーバーの処理

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉「江川100勝だって！」「えー！　農民だったの？」(解説100勝＝百姓)（愛知県・吉越弘幸クン）☆ゆみは巨人ファンです。なかでも、中畑くんが大好きです。えーと、それで3カラグラムです。☆
〈ウニウニ会話シリーズ〉俺、昨日、地球人だったんだ……。（新潟県・風来）☆みんなは、これを読んで、どう思いますか？　朝、目がさめたら、知らないものだらけだったら……。いったい誰に向って言っているんでしょうか？　3カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
50分

道もない、ハシゴもない。壁は3個でジャンプ2回まで。この迷路の出口までルックアップ！

LOOK UP（ルックアップ）

FOR FM-7/NEW7/77

←8キーでジャンプ！タイミングは難しいけど、このあたりでZキーをすばやく押すと……

←下に床ができて、着地。こんなことをしなくちゃならないのも、斜めのジャンプができないせいなのだ

自分で床を作りながら進む迷路ゲーム

左上から、右端の上から6段目の地点まで時間内に行く迷路ゲーム。

4、6キーで左右に動かすのだけど、あなではスッと下に落ちてしまう。8キーで1面に2回までジャンプできるけど、このジャンプは垂直ジャンプだけ。つまり、ただ上に飛びあがるだけ。そこで、必要なところではジャンプして上に行った直後、Zキーで床を作れるのだ。ただし、これも1面に3回まで。でもちゃんと解ける、難解迷路だ。

BY 三好卓亮

PC-6001からFM-NEW7に乗りかえた兵庫の高3。もうすぐ免許も取れてバイクに乗れる！

もうすぐ免許が取れるので早く車や単車がほしくてたまらない。単車はRZ-350Rを買って、車ははじめは53年式のRX-7、でも金がたまったらスカイラインRSターボの……でも金がなきゃねえ。


```
100 REM ---------- DATA ﾖﾐｺﾐ ----------
110 WIDTH80,20:CLS:DIM K%(127),Z%(127),F%(127)
120 RESTORE 130:FOR I=0 TO 127:READ K%(I):NEXT
130 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
140 DATA252,-1,16382,32767,-24577,16383,-12289,-24577,-6160,0,7,-13,-1,-7
150 DATA-1,-4,-1,-2,32767,-1,16383,-1,-24577,-1,-12289,-4096,0,2023,-7,-13
160 DATA-4,-7,-2,32764,-1,16256,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
170 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
180 DATA0,0,0,0,0,0,0
200 RESTORE210:FOR I=0 TO 127:READ Z%(I):NEXT
210 DATA0,0,0,0,-2048,3,-128,15,-8,63,-1,-32705,-1,-8129,-1,-2017,-1,-1009
220 DATA-1821,-505,-911,-253,-1,-127,-1,-64,32767,-64,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA248,0,1023,-32768,4095,-2048,16383,-128,16383,-32,16383,-8,8191,-4
240 DATA4088,-7170,2044,29183,1023,-1,-32257,-1,-16257,-1,-16377,-8129,15
250 DATA-1985,-8161,-449,-1024,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,-4065,3,-449
260 DATA-8191,-2045,-4096,-1023,-2048,32711,-1024,3968,-2048,0,0,0,0,0
270 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
280 RESTORE290:FOR I=0 TO 127:READ F%(I):NEXT
290 DATA0,0,0,0,15,-128,63,-8,127,-1,120,16259,-16264,3968,-4040,896
300 DATA14364,448,7182,224,3591,-32520,3841,-7938,3840,32767,-256,8191
310 DATA-256,1981,-4352,990,-2176,198,12672,0,0,0,0,0,4095,-32768,16383
320 DATA-2048,32767,-256,32767,-64,32767,-16,16383,-8,8191,-4,4095,-2
330 DATA2047,-1,511,-1,127,-1,31,-1,7,-16913,3,-8457,-32768,-14799
340 DATA-32768,0,0,0,0,15,-128,63,-8,127,-1,120,16259,-16264,3968
350 DATA-4040,896,14364,448,7182,224,3591,-32520,3841,-7938,3840,32767
360 DATA-256,8191,-256,1981,-4352,990,-2176,198,12672
370 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
380 '--------- DAMO ---------
390 SYMBOL(80,70),"LOOK UP",8,8,2:SYMBOL(75,65),"LOOK UP",8,8,6
400 IF INKEY$="" THEN 400
405 S=0:C=1:PLAY"V10T140O5L8AGAFAEADCDEFG","V10T140O6L8AGAFAEADCDEFG"
406 FOR I=0 TO 3000:NEXT
410 '-------- ｼｮｷ･ｾｯﾃｲ --------
420 CLS:T=200:X=40:Y=37:A=304:E=71:R=3:Q=2:RANDOMIZETIME
450 '-------- MAKE SCREEN --------
460 IF C=1 THEN RESTORE2000
470 IF C=2 THEN RESTORE2100
480 IF C=3 THEN RESTORE2200
```

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉ツー、フォー、エイト（248）の話。ある人がワシントンからニューヨークへ行こうとして駅へ行きましたが、なんていっていいかわからないので「TO NEW YORK」と言ったらキップを2枚渡されたので「NO, NO」と言った。今度は「FOR NEW YORK」と言ったら4枚渡された。また「NO, NO」と言った。悩んで「え〜と」と言ったら8枚渡された。（神奈川県・88mkⅡSR）☆アハハ……おっかしなやつ!! これはおもしろい。4カラグラム。☆

```
500 FOR I=20 TO 189 STEP 17:FOR J=7 TO 633 STEP 33:READ B
510 IF B=1 THEN PUT@ A (J,I)-(J+32,I+16),K%,PSET
520 NEXT J:NEXT I
530 COLOR5:LOCATE1,1:PRINT"SCORE:";S:LOCATE35,1:PRINT"SCENE:";C
540 LOCATE70,1:PRINT"TIME:";T
550 PUT@ A (X,Y)-(X+32,Y+16),Z%,PSET
560 PUT@ A (A,E)-(A+32,E+16),F%,PSET
570 '----------- MAIN -------------
575 '---------- MOVE LOOKUN -----------
580 I=PEEK(&HFD01):X1=0:Y1=0
590 IF I=&H34 THEN X1=-33
600 IF I=&H36 THEN X1=33
605 I$=INKEY$
606 IF I$="0" THEN900
610 IFI$="Z" ANDR>0THEN R=R-1:PLAY"O5B64":PUT@ A(X,Y+17)-(X+32,Y+17+16),K%,PSET
620 IF POINT(X+13,Y+25)=0 THEN X1=0:Y1=17
625 IF I$="8" AND Q>0 THEN Q=Q-1:L=1
626 IF L=1 THEN X1=0:Y1=-17
630 IF POINT(X+13+X1,Y+8+Y1)=-1 THEN X1=0:Y1=0:L=0
640 IF X1=0 AND Y1=0 THEN 670
650 PLAY"O5C64":PUT@ A (X,Y)-(X+32,Y+16),Z%,XOR
660 X=X+X1:Y=Y+Y1:PUT@ A (X,Y)-(X+32,Y+16),Z%,PSET
670 '---------- MOVE DOKULO -----------
680 V=INT(RND*4):A1=0:E1=0:IF V=0 THENA1=-33
690 IF V=1 THEN A1=33
700 IF V=2 THEN E1=-17
710 IF V=3 THEN E1=17
720 IF A+A1=X AND E+E1=Y THEN 900
730 IF POINT(A+13+A1,E+8+E1)=-1 THEN 760
740 PUT@ A (A,E)-(A+32,E+16),F%,XOR
750 A=A+A1:E=E+E1:PUT@ A (A,E)-(A+32,E+16),F%,PSET
760 ' ---------- GAME -----------
770 T=T-1:LOCATE76,1:PRINT USING"###";T
780 IF T=0 THEN 900
785 IF X=568 AND Y=105 THEN 800
790 GOTO580
800 '------------ SCENE CLEAR -----------
820 S=S+10:C=C+1:IF C=4 THEN SYMBOL(120,80),"VERY GOOD",5,3,6:END
830 FORI=0TO500:NEXT:GOTO420
890 '--------- GAME·OVER -------------
900 PUT@ A (A,E)-(A+32,E+16),F%,XOR:A=A+A1:E=E+E1
910 PUT@ A (A,E)-(A+32,E+16),F%,PSET
920 PLAY"V10T140O4L4ER32L8CR32CR32L4DR32CR4ER32F","V10T140O5L4ER32L8CR32CR32L4DR
32CR4ER32F"
930 SYMBOL(120,80),"GAME·OVER",5,3,6
940 IF INKEY$<>"0" THEN 940
950 GOTO405
1990 '------------ SCREEN DATA -------------
2000 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2010 DATA1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
2020 DATA1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,1
2030 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,1
2040 DATA1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,0,1
2050 DATA1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1,0,1,1,0,1
2060 DATA1,0,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1
2070 DATA1,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,1,1,1,0,1,0,1,1
2080 DATA1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
2090 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2095 '
2100 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2110 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
2120 DATA1,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1
2130 DATA1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1
2140 DATA1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,1,1,1,1,0,1
2150 DATA1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,1
2160 DATA1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,0,1
2170 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,1
2180 DATA1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1,0,1
2190 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2195 '
2200 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2210 DATA1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,1,1
2220 DATA1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1
2230 DATA1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1,0,1,1,1,1,0,0,1
2240 DATA1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1
2250 DATA1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,0,1
2260 DATA1,0,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,0,1,0,0,0,1
2270 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
2280 DATA1,1,1,1,0,1,0,0,1,1,0,1,0,1,0,0,1,0,1
2290 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
```

SCORE: 0　SCENE: 1　TIME: 150

迷路をうろちょろ動きまわる。このドクロにつかまったらゲームオーバーになっちゃう

ジャンプカ0でこんなところにいてはおしまい。0キーで自殺。もう1回押すとリプレイ

■変数リスト
K%( ),Z%( )……キャラクタのグラフィック用データ
S,C,T……スコア、面数、タイム 面数
X,Y……自分の座標
A,E……ドクロの座標
R……カベを出せる回数
Q……ジャンプできる回数
L……ジャンプ時に使用
X1,Y1……自分の移動用
A1,E1……ドクロの移動用
V……ドクロ移動時に使う乱数

■プログラムの説明
100〜370　グラフィックデータの読みこみ
380〜406　タイトル画面表示
410〜420　初期設定
450〜560　画面作成
570　メインルーチン開始
575〜660　自分(LOOKUN)の移動
670〜750　ドクロの移動
760〜790　タイム表示、タイムアウト、面クリアの判定
800〜830　次の面へ移る処理と全面クリアの処理
890〜950　ゲームオーバーとリプレイの処理
1990〜2290　面のデータ

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉姉「何してるの」弟「妹に手紙書いているの」姉「だって、あなた字書けないでしょ」弟「いいの、妹、字読めないから……」（北海道・PC-88SRがほしい）☆へんてこりんだけど、なかなかおもしろい。4カラグラム。☆

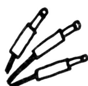
〈ウニウニ会話シリーズ〉しおをしようしようしようしよう（塩を少々、使用しよう）（北海道・せじさん）☆ゆみの知り合いなんです。今、22歳です。この年で、こんなことを言えるなんて、うらやましい。ゆみにはとてもできない!?　4カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
50分

な〜んだ、かんたんじゃん! だれもがそういってやってみたが、できなかった恐怖のパズル

ONE(ワン) TWO(ツー) STEP(ステップ)

FOR FM-7/NEW7/77

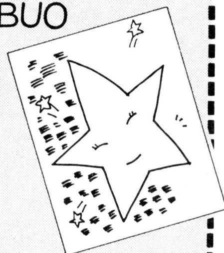


左と上には2つずつ、
右と下には1つずつ、

テンキーでKeichan(主人公)を動かして星をすべて集めてしまうパズル。一見、かんたんそうだけど、1回の移動で上と左には2コマずつ、右と下には1コマずつというややこしさ。壁に何回かぶつかると、ゲームオーバーになる。

BY NOBUO

「あのう、ずいぶんまえに、出したんですけどお」岡山県の中学3年生



このゲームはKeichanをあやつって☆(STAR)を集めるゲームです。かんたんだと思うかもしれないが、このゲームはそんなにあまくない。(編集部注・郵便物の5%は届かない、とよっちゃんがいっていたが、NOBUOのコメントも届かなかった。で、もう1度送ってもらったのにやっぱり届かなかった。最初の投稿の手紙にはこれしか書いてなかったのだ)

★ ···· STAR (TAKE !)

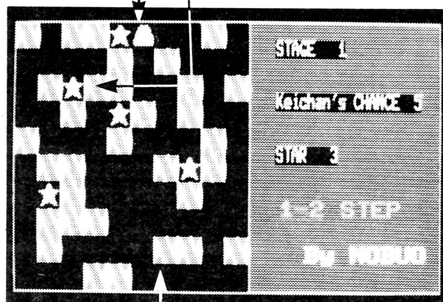
⬆画面に散らばるこの星を全部取ってしまおう。壁の奥まったところにある星は注意しないと、Keichanのチャンスがなくなってしまうぞ

▲ ···· Keichan (YOU)

⬆主人公Keichan。最初にきいてくるレベルに応じて、1〜5のチャンスを持つ。壁にあたるたびにチャンスは1減っていくのだ

```
10  '
20  '                ONE-TWO STEP  V.1.5
30  '                     PROGRAMED by Nobuo
40  '
50  '
60  WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,0:DEFINT A-Z:COLOR 7,0
70  DIM MA%(9,9),A1%(55),A2%(55),A3%(55),KX%(4),KY%(4),KCX%(4),KCY%(4)
80  KX%(1) = 0:KX%(2) =-2:KX%(3) = 1:KX%(4) = 0
90  KY%(1) = 1:KY%(2) = 0:KY%(3) = 0:KY%(4) =-2
100 KCX%(1)= 0:KCX%(2)=-1:KCX%(3)= 1:KCX%(4)= 0
110 KCY%(1)= 1:KCY%(2)= 0:KCY%(3)= 0:KCY%(4)=-1
120 GOSUB 940
130 '<< TITLE >>
140 CLS
150 FOR I=1 TO 5
160 SYMBOL(150+I,20),"O N E - T W O  S T E P        ",2,1,2
170 NEXT
180 PUT@A(104, 80)-(127, 91),A1%,PSET
190 PUT@A(104,111)-(127,122),A2%,PSET
200 PUT@A(104, 51)-(127, 62),A3%,PSET
210 FOR I=1 TO 3
220 SYMBOL(150+I, 53),"···· Keichan ( YOU )          ",2,1,5
230 SYMBOL(150+I, 82),"···· WALL ( DON'T TOUCH ! ) ",2,1,5
240 SYMBOL(150+I,113),"···· STAR ( TAKE ! )          ",2,1,5
250 NEXT
260 LOCATE 30,20:INPUT"LEVEL 0-4 ";CC:CC=CC MOD 5:CC=CC+1
270 FOR I=1 TO 25
280 PRINT
290 NEXT
300 ' << GAME MAIN >>
310 RO=1:RESTORE 780
320 IF RO=8 THEN 690
330 ' < SCREEN SET >
340 CLS:SCREEN 7,0
350 LINE(540, 39)-( 99,160),PSET,5,B
360 LINE(341,159)-(341, 40),PSET,5
370 LINE(342,159)-(538, 40),PSET,1,BF
380 LOCATE 46,6:PRINT USING"STAGE  ##";RO;
390 READ X,Y,ST
```

➡やさしいようだけど、かなり難しいパズルだ



■ ···· WALL (DON'T TOUCH !)

⬆これにぶつかるとKeichanのチャンスが減っていって、0になるとゲームオーバー。ちょっとでもさわるとこわい、恐怖の壁だ



〈ゆみちゃんにないしょ話〉ふられた女の子の名前が"ゆみ"だったので……でもゆみちゃんは好きです。がんばってちょーだい!(愛媛県・森昌也クン) ☆きみはまだ若い! それに女の子は星の数ほどいるのだから……☆

〈ゆみちゃんにないしょ話〉反射神経をもっとみがくことが必要では?(徳島県・棚橋陸郎クン) ☆あたしより年上の人が言ったことだから許せるけど。あのね、もぐらたたきなんかは得意なわけ。ゲームは、慣れてないからなのだ!

```
400 FOR I=0 TO 9:READ I$
410 FOR J=0 TO 9
420 K=VAL(MID$(I$,J+1,1))
430 IF K=1 THEN PUT@A(J*24+100,I*12+40)-(J*24+123,I*12+51),A1%,PSET
440 IF K=2 THEN PUT@A(J*24+100,I*12+40)-(J*24+123,I*12+51),A2%,PSET
450 MA%(J,I)=K
460 NEXT
470 NEXT
480 FOR I=1 TO 3
490 SYMBOL(369+I,120),"1-2 STEP",2,1,3
500 SYMBOL(399-I,140),"By NOBUO",2,1,6
510 NEXT
520 SCREEN 7,7
530 ' < MAIN >
540 PUT@A(X*24+100,Y*12+40)-(X*24+123,Y*12+51),A3%,PSET
550 LOCATE 46, 9:PRINT USING"Keichan's CHANCE ##";CC;
560 LOCATE 46,12:PRINT USING"STAR  ##";ST;
570 A$=INPUT$(1):J=INSTR("2468",A$)
580 LINE(X*24+100,Y*12+40)-(X*24+123,Y*12+51),PSET,0,BF
590 XX=(X+ KX%(J)+10) MOD 10:YY=(Y+ KY%(J)+10) MOD 10
600 XXX=(X+KCX%(J)+10) MOD 10:YYY=(Y+KCY%(J)+10) MOD 10:GOSUB630
610 IF ST=0 THEN RO=RO+1:GOTO 320 ELSE GOTO 540
620 ' < MAIN END >
630 IF MA%(XXX,YYY)=1 THEN CC=CC-1:BEEP:IF CC=0 THEN 690 ELSE RETURN
640 IF MA%( XX, YY)=1 THEN CC=CC-1:BEEP:IF CC=0 THEN 690 ELSE RETURN
650 IF MA%( XX, YY)=2 THEN MA%(XX,YY)=0:ST=ST-1:GOSUB 680
660 X=XX:Y=YY:RETURN
670 ' < SOUND SUB >
680 SOUND  8,16:SOUND  7,246:SOUND  6,10
685 SOUND 11, 3:SOUND 12,  9:SOUND 13, 1:RETURN
690 ' < GAME OVER SUB >
700 CLS
710 FOR I=1 TO 3
720 SYMBOL(194+I, 70),"G A M E   O V E R                  ",2,1,6
730 SYMBOL(140+I,100),"YOU CLEARED "+STR$(RO-1)+" STAGE !!",2,1,2
740 SYMBOL(240+I,150),"REPLAY  Y or N ?                   ",2,1,5
750 NEXT
760 I$=INPUT$(1):IF I$="" THEN 760
770 IF I$="N" OR I$="n" THEN END ELSE 140
780 ' << STAGE DATA >>
790 DATA 1,0,7,"1011200012","0000101000","0121100101","0010210100","1000100010"
800 DATA       "3110001210","0210220100","0111000000","0100001101","0001100002"
810 DATA 1,0,6,"0010012100","1010000010","0012110100","0121000010","0100011010"
820 DATA       "0000100210","1011001120","2102100010","0101001010","0000010000"
830 DATA 1,0,9,"1010000012","1000001000","0011101101","0121221002","0001221011"
840 DATA       "1011011010","1000000010","2101101000","0001000102","1110212100"
850 DATA 1,0,7,"1010001101","1021010000","0110210101","0001100010","1101200100"
860 DATA       "0001101020","1011000001","1000111011","2120002100","1000101001"
870 DATA 1,0,6,"0011100010","1011201000","0210000111","0110112120","1210001001"
880 DATA       "0011010000","1210010121";"1110100111","1000101000","0012100010"
890 DATA 5,4,9,"1200110110","1101000000","1200012111","1001021200","1012100101"
900 DATA       "0010010000","1110000101","1000101201","1212100011","1111111112"
910 DATA 2,7,7,"0101200000","1212101101","0000000100","1010010111","0021010100"
920 DATA       "1101012101","2101021000","1101000012","0210001101","0120100000"
930 '<< CHARACTER DATA >>
940 RESTORE 950:FOR I=0 TO 54:READ A1%(I):NEXT
950 DATA -32756,   448,  1025, -8190,  1008,   263, -2048,-28676,    95, -1536
960 DATA  16369,    31, -8064,  4032, 16391,-32736,   896, 12289,    -1,    -1
970 DATA     -1,    -1,    -1,    -1,    -1,    -1,    -1,    -1,    -1,    -1
980 DATA     -1,    -1,    -1,    -1,    -1,    -1,-32756,   448,  1025, -8190
990 DATA   1008,   263, -2048,-28676,    95, -1536, 16369,    31, -8064,  4032
1000 DATA 16391,-32736,   896, 12289,     0,     0
1010 '
1020 RESTORE 1030:FOR I=0 TO 54:READ A2%(I):NEXT
1030 DATA      0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
1040 DATA      0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
1050 DATA   7680,    63,     0, 32640, 16383,  -505,    -8,   511, -8191,   -32
1060 DATA   1023, -4089, -3080,  3840, 15360,     0,     0,     0,  4096,    56
1070 DATA      0, 31744, 16383, -2041,   -64,   511,     1,  -256,  1007,-32761
1080 DATA -31808,  2048,  8192,     0,     0,     0
1090 '
1100 RESTORE 1110:FOR I=0 TO 54:READ A3%(I):NEXT
1110 DATA      0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     2,-14976,   999
1120 DATA -16384,     0,  2716,-22523,    80,     0,     0,     0,     0,     0
1130 DATA      0,     0,     0,     0,     0,     0,-16000,   999,-16384,     0
1140 DATA     62,     0, 32512,     0,     0,     0,     0,     0, 30592,   511
1150 DATA  -8189,   -16,  2047, -4084, -1544,  4095,  -993,    -2, 16349,  -449
1160 DATA -32514,  8191, -1024,     0,     0,     0
1170 RETURN
```

■変数リスト
MA%……画面用グラフィックデータ
A1%……カベのグラフィックデータ
A2%……星のグラフィックデータ
A3%……けいちゃんのグラフィックデータ
KX%,KCX%, KY%,KCY%……カベにあたったかどうか等のチェック用変数
XX,XXX, YY,YYY
CC……けいちゃんのチャンス
RO……ラウンド数
X,Y……けいちゃんの移動表示用
ST……一つの面で取らなければならない星の数
K……マップ内のデータ
J……キー入力関係

■プログラムの説明
60〜120 初期設定
130〜290 タイトル画面表示
300〜320 ゲームの準備、全面クリアの判断
330〜520 ゲーム画面表示
530〜610 けいちゃんの移動
620〜660 ゲーム終了の判断
670〜690 サウンド出力
700〜770 ゲームオーバーの処理
780〜920 画面用データ
930〜1170 キャラクタ用データ

●FM-7系

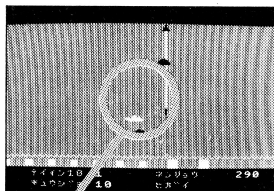
ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉「街でソフトを5本も買ってきたんだ」「みんなやってみた？」「ううん、みんな食べちゃった」（新潟県・風来）☆なかなかおじょーずですねェ。そうだなあ〜、これは3.5カラグラム。☆

〈ウニウニ会話シリーズ〉母と子の会話。子「明日、5時に起こして！」母「じゃあ、母さん4時に起こして！」（兵庫県・かえってきたメカゴジラ）☆アハハハ……笑える！ 12歳から、こんなこと言うとは、将来が楽しみ（!?）だね。3カラグラム。☆

·標準打ちこみタイム 40分

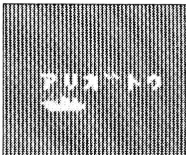
大海にプカプカ浮かぶおぼれる味方。軍艦MSX丸の艦長であるキミは何百人救出できるか？



◆なかなか苦しい戦いの連続だが……

SOS

FOR MSX (16K)



◆「アリガトウ」がとてもうれしい



魚雷、戦艦、クジラをさけつつ救助活動

あー、私は軍艦MSX丸担当のよっちゃんである。わが国はこの30年あまり、平和三色だったが、JAMA森林地帯の奥深くから進出してきた〝あみこん族〟がついに今日、ニホン丸を襲い、沈没させてしまった。ニホン丸に何百人乗っていたか忘れてしまったがとにかく大変な数だ。私はカーソルキーを操作して救出に向かった。だが、MSX丸に乗せられるのは10人までだし、燃料もすぐになくなってしまうので、しょっちゅう基地へもどらなくてはならないのがつらい。人々を助けたときの「アリガトウ」が唯一のはげみだ。

突然、水平線の向こうにいる潜水艦が魚雷をうってくる。それにクジラもぶつかるとあぶない。

50人を助けたころ、いきなり敵の軍艦が現れて、われわれの基地に魚雷をうちこんできた。基地がすべてやられるとゲームオーバーだ。が、MSX丸からもスペースキーで大砲をうって攻撃できるので楽しい。

100人助けると、クジラが狂暴になる。タテ方向に移動してMSX丸をおそってくるのだ。

救出しそこねるとしばらくもがいて人々は死んでいくが、100人もおぼれさせてしまうとその亡霊によってのろい殺されてしまう。ううむ、私はリプレイのYキーを押しつづけるのだった。

BY IIO



FM—7の隣りでホコリをかぶっていたFM—Xを使ってMSX初登場

今まで今回の『AMEDAS WAR』を含めて、5回採用されています。この作品は、1年ほどまえに作ったロングプログラムの第1面を独立させてショートに作り直したものです。FM-7の隣りでホコリをかぶっていたFM-Xが「オレもたまには使え」といったもので。なお、写真は私の甥のしょうちゃん（7月28日生まれ）です。

```
10 '********** SOS  *** 85/5/6  TAKASHI
 IIO **********
20 COLOR10,1,1:SCREEN3:DEFINT A-Z:OPEN"G
RP:"AS#1:I=RND(-TIME):DIM B$(14):KEYOFF
30 LINE(30,20)-(225,100),5,BF:PSET(55,50
),5:PRINT#1,"S O S"
40 BEEP:PLAY"T100V10L1605CDECDECDEFGG","
T100V10L1604CDECDECDEFGG"
50 FORJ=1TO5:FOR I=1TO15:LINE(30,20)-(22
5,100),I,B:NEXT:NEXT
60 I$(0)="ｺﾁﾗ ﾆﾎﾝﾏﾙ ｺｸｾｷﾌﾒｲﾉ ｾﾝｽｲｶﾝﾆ ":I
$(1)="ｵｿﾜﾚﾀ ｼｷｭｳ ｷｭｳｼﾞｮｦ ﾀﾉﾑ...."
70 SCREEN0:WIDTH35:PLAY"T180L6406"
80 FOR JJ=5TO8STEP3:FOR J=1TO LEN(I$(II)
):I$=MID$(I$(II),J,1)
90 IF I$<>" " THEN PLAY"C":LOCATE5+J,JJ:
PRINT"●":FOR I=0TO10:NEXT
100 LOCATE5+J,JJ:PRINT I$:FOR I=0TO150:N
EXT:NEXT:II=1:NEXT
110 FOR J=0TO1:FOR I=0TO5000:NEXT:LOCATE
15,15+J*2:PRINT"SOS ..."
120 PLAY"C16R16C16R16C16R16C8R16C8R16C8R
16C16R16C16R16C16":NEXT:FOR I=0TO5000:NE
XT
130 'ｶﾞﾒﾝ PRINT
140 COLOR2,4,1:SCREEN2,2:GOSUB1040
150 W1=255:W3=-33:E=0:EN=300:NW=300:SX=1
60:SY=152:SH=1:GM=1:D=0
160 TS=0:TT=0:OO=0:OX=0:OY=0:HH=0:HX=0:H
Y=0:RR=0:RX=-32:RY=0:RH=0:PP=0:PX=0:PY=0
170 DRAW"BM0,155C12R158D8R20U8R77":PAINT
(100,170),12
180 FOR J=0TO250STEP5:DRAW"BM=J;,153C7E2
F2":NEXT
190 LINE(150,155)-(158,165),14,BF:LINE(1
78,155)-(186,165),14,BF
200 FOR J=5TO125STEP20:LINE(J,157)-(J+5,
162),14,BF:LINE(J-2,163)-(J+7,163),5:NEX
T
210 GOSUB970:LINE(0,165)-(255,191),1,BF:
COLOR2
220 PSET(30,168),1:PRINT#1,"ﾃｲｲﾝ10":PSET
(30,180),1:PRINT#1,"ｷｭｳｼﾞｮ"
230 PSET(140,180),1:PRINT#1,"ﾋｶﾞｲ":PSET(
140,168),1:PRINT#1,"ﾈﾝﾘｮｳ":COLOR15:BEEP
240 'MAIN
250 GOSUB410:GOSUB600:GOSUB690:GOSUB850:
GOSUB930:ON GM GOTO 250,270,280
260 'GAMEOVER
270 BEEP:PLAY"CDCDCD":I=SY:FOR SY=ITO8ST
EP-1:PUTSPRITE1,(SX,SY),10,SH:NEXT:GOTO3
50
280 GOSUB990:GM=1:D=D+RND(1)*10+10
290 CIRCLE(SX+8,SY+5),8,9:CIRCLE(SX+8,SY
+5),8,4:LINE(205,180)-(243,190),1,BF
300 PSET(205,180),1:PRINT#1,D:IF D=>100
THEN330:ELSE W5=W1+10:W6=W3+5
310 FOR I=0TO50:FOR J=15TO4STEP-11:DRAW"
BM=W5;,=W2;C=J;U5E2G2H2"
```

賛否ゆみちゃん

〈SOS〉くじらがしおをふくところが、とってもかわいい。ゆみは、汗っかきだから、夏になると、しおをふきます。でも、かわいくありません。汗くさいだけです。で、くじらと違ってずう〜っと水につかってるわけにはいかないので、ベトベトして気もちわるいです。話はいんぐりもんぐりして、燃料を満タンにしないと基地から出れないというのがじれったいね。その間に人が何人もおぼれ死んでいくのをだまって見ているのは、つらかった。ああ……なんて残酷なゲームなんだろう。

```
320 DRAW"BM=W6;,=W4;C=J;U5E2G2H2":NEXT:N
EXT:OX=-32:W1=255:W3=-32:GOTO250
330 GOSUB990:IF SY=>136THEN PUTSPRITE1,(
SX,SY),8:GOTO350
340 PUTSPRITE0,(SX,SY+8),4:FOR J=0TO8:FO
R I=0TO500:NEXT:PUTSPRITE1,(SX,SY+J),8:N
EXT
350 FOR I=0TO10000:NEXT:PUTSPRITE0,(0,20
8):IF TH<TT THEN TH=TT
360 PSET(100,60),4:PRINT#1,"GAME OVER":P
SET(100,80),4:PRINT#1,"HI-SCORE";TH
370 PSET(100,120),4:PRINT #1,"ﾓｳｲﾁﾄﾞﾔﾘﾏｽ
ｶ Y or N"
380 I$=INKEY$:IF I$="N" OR I$="n"THEN EN
D
390 IF I$<>"Y" AND I$<>"y"THEN380 ELSE S
CREEN2:GOTO150
400 'ｸﾞﾝｶﾝｲﾄﾞｳ
410 IF NW<310 THEN NW=NW+2:EN=NW:E=E+1:G
OTO500
420 S=STICK(0):IF (SY=152 AND S>1) OR S=
0 THEN530
430 ON (S+1)¥2 GOTO450,460,470,440
440 SX=SX-8:SH=1:IF SX<8 THEN460 ELSE500
450 SY=SY-8:IF SY<16 THEN470 ELSE500
460 SX=SX+8:SH=2:IF SX>247 THEN440 ELSE5
00
470 SY=SY+8:IF SY<>152 THEN500 ELSE IF S
X<>160 THEN450
480 BEEP:TT=TT+TS:NW=EN:TS=0:E=0:LINE(79
,180)-(110,190),1,BF:IF TT>50 THEN RH=1
490 PSET(79,180),1:PRINT#1,TT:LINE(79,16
8)-(110,176),1,BF:GOTO510
500 E=E+1:IF E=10 THEN EN=EN-10:E=0:ELSE
520
510 LINE(205,168)-(243,175),1,BF:PSET(20
5,168),1:PRINT#1,EN:IF EN=0 THEN GM=2
520 PUT SPRITE1,(SX,SY),10,SH
530 IF HH=0 THEN IF STRIG(0) THEN HH=1:H
X=SX+8:HY=SY:GOSUB1000 ELSE RETURN
540 HY=HY-16:PSET(HX,HY),8:PRESET(HX,HY+
16)
550 IF HY=<0 THEN HH=0 ELSE RETURN
560 PRESET(HX,HY):IF HX=>RX AND HX=<RX+1
5 THEN570 ELSE RETURN
570 PUTSPRITE0,(RX,8),4:GOSUB990:FOR I=0
TO8:PUTSPRITE5,(RX,I),8:NEXT
580 RR=0:RX=-32:PUTSPRITE0,(0,-32):PUTSP
RITE5,(0,-32):RETURN
590 'ｸｼﾞﾗ
600 W1=W1+WA:W3=W3-WB:IF TT<100 THEN630
610 IF RND(1)>.5 AND SY<W2 THEN W2=W2-8
620 IF RND(1)>.5 AND SY>W4 AND SY<152 TH
EN W4=W4+8
630 IF W1>254 THEN W1=-32:W2=INT(RND(1)*
15+2)*8:WA=RND(1)*7+3
640 IF W3<-32 THEN W3=255:W4=INT(RND(1)*
15+2)*8:WB=RND(1)*7+3
650 PUTSPRITE3,(W1,W2),1:PUTSPRITE4,(W3,
W4),1
660 IF W2=SY AND SX=>W1-12 AND SX=<W1+15
 THEN GM=3
670 IF W4=SY AND SX=>W3-12 AND SX=<W3+15
 THEN GM=3:RETURN ELSE RETURN
680 'ﾃｷｸﾞﾝｶﾝｲﾄﾞｳ
690 IF RH=0 THEN RETURN ELSE ON RR GOTO7
30,740
700 IF .9>RND(1) THEN760
710 IF .1>RND(1) THEN RR=1:RX=255:GOTO76
0
720 IF .1>RND(1) THEN RR=2:RX=-15:GOTO76
0:ELSE760
730 RX=RX-4:IF RX<-15 THEN RR=0:GOTO750:
ELSE750
740 RX=RX+4:IF RX>255 THEN RR=0:RX=-16
750 PUTSPRITE5,(RX,RY),7
760 IF PP=1 THEN780 ELSE IF RR>0 AND .1>
RND(1) THEN770 ELSE RETURN
770 PP=1:PX=RX:GOSUB1000:RETURN
780 PY=PY+16:PSET(PX,PY),11:PRESET(PX,PY
-16)
790 IF (PY=SY OR PY=SY+8) AND (PX=>SX AN
D PX=<SX+15) THEN GM=3:GOTO830
800 IF PY<>160 THEN IF PY>191 THEN830 EL
SE RETURN
810 CIRCLE(PX,160),3,1:M=0:FOR J=7TO127S
TEP20:M=M+POINT(J,159):NEXT
820 M=M+POINT(156,159)+POINT(180,159):IF
 M<10 THEN GM=2
830 PRESET(PX,PY):PY=0:PP=0:RETURN
840 'ｾﾝｽｲｶﾝ
850 IF OO=1 THEN870 ELSE IF .99<RND(1) T
HEN OX=INT(RND(1)*30)*8
860 IF OX=SX THEN OO=1:GOSUB1010:RETURN
ELSE RETURN
870 FOR I=1TO2:OY=OY+8
880 PUTSPRITE7,(OX,0),1:PUTSPRITE8,(OX,O
Y),1:LINE(OX+4,OY-8)-(OX+4,OY),15
890 IF (OY=SY OR SY=OY+8) AND (OX=>SX AN
D OX=<SX+15) THEN GM=3
900 NEXT:IF OY>143 OR GM>1 THEN LINE(OX+
4,0)-(OX+4,150),4:GOTO910 ELSE RETURN
910 OX=-32:OY=0:OO=0:PUTSPRITE7,(-32,0):
PUTSPRITE8,(-32,0):RETURN
920 'ﾆﾝｹﾞﾝ
930 IF 5E-03>RND(1) THEN TT=TT-1:LINE(79
,180)-(113,190),1,BF:PSET(79,180),1:PRIN
T#1,TT:GOSUB970
940 IF TS<>10 AND SY=MY AND (MX=>SX AND
MX=<SX+15) THEN950 ELSE RETURN
950 PSET(MX,MY-8),4:PRINT#1,"ｱﾘｶﾞﾄｳ":LIN
E(MX,MY-8)-(MX+48,MY),4,BF:GOSUB970
960 TS=TS+1:LINE(79,168)-(110,176),1,BF:
PSET(79,168),1:PRINT#1,TS:RETURN
970 MX=INT(RND(2)*26+1)*8:MY=INT(RND(2)*
13+5)*8:PUTSPRITE6,(MX,MY),13:RETURN
980 'ｵﾄ
990 SOUND6,8:SOUND12,70:SOUND13,2:SOUND7
,247:SOUND8,16:SOUND11,0:RETURN
1000 SOUND6,250:SOUND12,25:SOUND13,0:SOU
ND7,247:SOUND8,16:SOUND11,0:RETURN
1010 SOUND7,&HFC:SOUND8,9:SOUND9,7
1020 FORI=1TO10:SOUND0,I:SOUND2,I:SOUND1
,0:SOUND3,3:NEXT:SOUND7,&HFF:RETURN
1030 'ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃｲｷﾞ
1040 FOR I=0TO14:FOR J=1TO8:READ A$:B$(I
)=B$(I)+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:NEXT
1050 SPRITE$(0)=B$(0)+B$(14)+B$(0)
1060 FOR I=1TO5:SPRITE$(I)=B$(I*2-1)+B$(
14)+B$(I*2):NEXT
1070 SPRITE$(6)=B$(11):SPRITE$(7)=B$(12)
:SPRITE$(8)=B$(13):RETURN
1080 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,0
1,01,F9,7F,3F,1F
1090 DATA00,80,C8,C8,DC,FF,FF,FE,00,01,1
3,13,3B,FF,FF,7F
1100 DATA00,00,80,80,9F,FE,FC,F8,00,00,0
1,03,07,C7,EF,FF
1110 DATA00,70,FC,FE,FE,FF,FF,FF,00,0E,3
F,7F,7F,FF,FF,FF
1120 DATA00,00,80,C0,E0,E3,F7,FF,01,01,2
3,23,FF,7F,3F,1F
1130 DATA80,80,C4,C4,FF,FE,FC,F8,18,99,4
2,3C,18,18,00,00
1140 DATA08,08,08,08,3E,3E,3E,7F,00,00,1
C,08,08,08,08,08
1150 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
```

■変数リスト

S……カーソルキー入力
SX, SY……軍艦MSX丸の座標
SH……同上　方向
HH……同上　砲撃フラグ
HX, HY……同上　砲撃座標
RH……敵軍艦の出現フラグ
RR……同上　方向
RX, RY……同上　座標
PP……同上　砲撃フラグ
PX, PY……同上　砲撃座標
OO……潜水艦出現フラグ
OX, OY……魚雷座標
W1, W2, W3, W4……クジラ座標
WA, WB……クジラスピード
W5, W6……潮吹き座標
E……エネルギー消費カウント
EN……エネルギー残量
NW……エネルギー補給
MX, MY……人間座標
GM……ゲームオーバー判定
D……被害
TS……乗員数
TT……救助数
TH……ハイスコア
I, II, J, JJ……ループカウント
I$……キーイン
I$( )……メッセージ
A$.B$……データリード用

■プログラムの説明

10〜20　初期設定
30〜120　タイトル
130〜230　画面作成
240〜250　メインルーチン
260〜390　ゲームオーバー判定
400〜580　軍艦MSX丸サブルーチン
590〜670　クジラサブルーチン
680〜830　敵軍艦サブルーチン
840〜910　潜水艦サブルーチン
920〜970　人間サブルーチン
980〜1020　音サブルーチン
1030〜1150　スプライト定義

●MSX

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉ばっちいシリーズ。うんちが怒った「フン!?」おしっこが尿（におう）うんちがくやしがっていた「クソーッ!!」（千葉県・中村正春クン）☆うんちのやつは、よくあるパターンだけど、おしっこはうまいね。えー2.5カラグラム。☆
〈ウニウニ会話シリーズ〉田舎には、田舎もんは、いなか（田舎）った。（兵庫県・大工昌也クン）☆ゆみには田舎がないんです。おやじもおふくろも、そのまたおやじもおふくろも、みーんな東京出身なのです。あーあ、田舎がほしい!!　2カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
30分

ブルーハートがレッドハートと出会うのを助けるだけのKUPUPUってなんだかあわれだなあ

KUPUPU
クププ

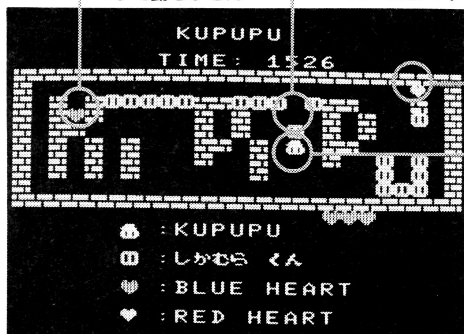
FOR MSX (8K)

なさけないけど恋する少年・ブルーハート。決して動きません

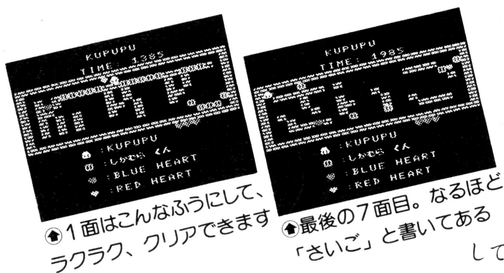
レッドハートの通り道を作るしかむらくん。壁と同じ役割です

忘れっぽいけど、恋する少女・レッドハート。ひとりでは動けず、KUPUPUに押してもらいます

唯一、自分で動くKUPUPU。でも、手がないのでレッドハートやしかむらくんを押すだけです



⬆しかむらくんを壁のブロックのように使って、レッドハートがブルーハートのところへ行けるように道を作り、KUPUPUはブルーハートを一生懸命押していくのです



⬆1面はこんなふうにして、ラクラク、クリアできます

⬆最後の7面目。なるほど「さいご」と書いてある



全部で7面ある、かわいいパズルゲーム

キャラクタの名前はいつも画面下に出ているので特に必要ないだろう。というわけで、キミがあやつるのは頭がクプクプ動いているKUPUPUだ。

ブルーハートは恋する少年、レッドハートは恋する少女。2人はとっても愛しあっているのだけど、どういうわけか2人とも積極的に会おうとしない。

で、しかもレッドハートはとても忘れっぽい女の子で、TIMEが200になるとあれほど好きだったはずのブルーハートのことなんか忘れてしまう。

ブルーハートの心はあせるばかりだけれどやっぱりじっとしている。そこで、カーソルキーで上下左右に動くKUPUPUの登場。KUPUPUは、レッドハートを一生懸命押していって、ブルーハートに会わせようとするわけだ。

でも、2人のあいだに道はない。そのままレッドハートを押していくと、レッドハートは地面に落ちてしまって、2度と上にはあがれなくなる。なさけない少女なのだ。

そこで、KUPUPUはしかむらくんという、そこにもいるここにもいるという男の子と協力してレッドハートを運んでいくのだ。しかむらくんは、何人いるかわからないけどたくさんいて、レッドハートのために道を作ってくれるのだ。ただし、しかむらくんも自分では動かず、KUPUPUに押されてはじめて動く、ものぐさなやつ。

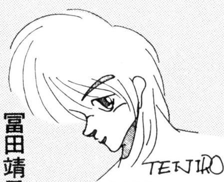
レッドハートは、レンガの上やしかむらくんの上を通って、ブルーハートに会いに行かせてもらうってわけ。

でも、まだ問題がある。それは、KUPUPUに手がないということだ。だから、KUPUPUはしかむらくんやレッドハートを押すことはできても、引くことができない!

うっかり、レッドハートやしかむらくんを壁のスミに押しこんじゃうともうそれ以上どうしようもなくなるので注意してね、といっても、そうなってしまったらしかたがない。そういうときはスペースキーで今までのことはなかったことになる。ただし、KUPUPUは1人減ってしまうのだ。はじめ3人いたKUPUPUがいなくなると、ブルーハートとレッドハートの恋物語は完全におしまい。ゲームオーバーなのだ。

リプレイはやっぱりスペースキー。

冨田靖子ちゃんに会える日を夢みるMSXの強力プログラマー



BY TEIJIRO



このプログラム、やってみる価値はあると思います。今までの作品でいちばんおもしろい、と自分では思っています。しかし、世間は甘くなく、そんな社会に派遣された戦士が決してボクであるなんて、口が裂けてもいえません。

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉「お兄ちゃん、何しているの?」「おまえを操縦しているんだ!」「なにで!?」「これ、イモウトコントロール!?」(和歌山県・山田義人クン)☆**ギャグっているね。えーと、3カラグラム。**☆

〈ウニウニ会話シリーズ〉クイズでーす。本をいっぱい池に落とした。沈んだかな?　答沈んだ。ブックブックブック……(千葉県・中村正春クン)☆**一生ブクブク言ってろ〜っ!!　くだらないけど、3カラグラムあげちゃう。**☆

```
10 SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:PL
AY"V15L64":DEFINTA-Z:RR=RND(-TIME)
20 FORA=0TO1:B$="":FORB=0TO7:READA$:B$=B
$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTB:SPRITE$(A)=B$
:NEXTA
30 FORA=1TO3:READA$:FORB=0TO7:READB$:VPO
KEVAL("&H"+A$)*8+B,VAL("&H"+B$):NEXTB,A
35 :VPOKE&H2010,&H91:VPOKE&H2016,&HA1:VP
OKE&H2017,&H71:VPOKE&H2018,&H51
40 ME=0:MA=3
41 PUTSPRITE0,(0,208):I=0:ME=ME+1:ONMEGO
SUB42,43,44,45,46,47,48,200
42 RESTORE1000:RETURN50
43 RESTORE1100:RETURN50
44 RESTORE1200:RETURN50
45 RESTORE1300:RETURN50
46 RESTORE1400:RETURN50
47 RESTORE1500:RETURN50
48 RESTORE1600:RETURN50
50 CLS:FORA=4TO13:READA$:FORB=1TO25:C=VA
L(MID$(A$,B,1)):LOCATEB+3,A:ONCGOSUB51,5
2,53,54:GOTO55
51 PRINT"ア":RETURN55
52 PRINT"ク":RETURN55
53 PRINT"♥":RETURN55
54 PRINT"タ":RETURN55
55 NEXTB,A
80 LOCATE13,1:PRINT"KUPUPU":LOCATE12,3:P
RINT"TIME:10000":FORC=1TOMA:LOCATE20+C,1
4:PRINT"タ":NEXTC:PUTSPRITE1,(10*8,15*8),
15,0:LOCATE12,15:PRINT":KUPUPU":LOCATE10
,17:PRINT"ク :しかむら くん":LOCATE10,19:PRINT"
タ :BLUE HEART":LOCATE10,21:PRINT"♥ :RED
HEART"
90 X=5:Y=5:A=26:B=5:SPRITEON
100 ST=STICK(0):XX=(ST=7)-(ST=3):YY=(ST=
8ORST=1ORST=2)-(ST=4ORST=5ORST=6):X=X+XX
:Y=Y+YY:I=I+1:J=(IMOD2)*25+50:PLAY"N=J;"
:IFSTRIG(0)=-1THENMA=MA-1:IFMA=0THEN300E
LSEPLAY"O5BR8FR16C":PUTSPRITE0,(0,208):M
E=ME-1:GOTO41
110 V1=VPEEK(&H1800+X+Y*32):V2=VPEEK(&H1
800+X+XX+(Y+YY)*32):LOCATE17,3:PRINTUSIN
G"#####";2000-I:IFI=>2000THENMA=MA-1:PLA
Y"O5DEFBDCC":GOTO41
120 IFV1=&HB8THENIFV2=32THENLOCATEX,Y:PR
INT" ":LOCATEX+XX,Y+YY:PRINT"ク"ELSEX=X-X
X:Y=Y-YY
130 IFV1=&H81THENIFV2=32THENLOCATEX,Y:PR
INT" ":LOCATEX+XX,Y+YY:PRINT"♥":A=A+XX:B
=B+YYELSEX=X-XX:Y=Y-YY
140 IFV1=&HB1THENX=X-XX:Y=Y-YY
150 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,IMOD2
160 V3=VPEEK(&H1800+A+(B+1)*32)
170 IFV3=&HC0THENFORH=40TO80:PLAY"N=H;":
NEXTH:GOTO41
180 IFV3=32THENLOCATEA,B:PRINT" ":B=B+1:
LOCATEA,B:PRINT"♥"
190 GOTO100
200 CLS:LOCATE12,5:PRINT"おめて゛とさん"
250 IFSTRIG(0)=0THEN250ELSE40
300 FORH=80TO40STEP-1:PLAY"N=H;":NEXTH:F
ORA=1TO300:NEXTA:LOCATE10,10:PRINT"  GAM
E OVER  "
350 IFSTRIG(0)=0THEN350ELSE35
700 DATA 3C,7C,FE,7E,DB,DB,DB,7E
710 DATA 3C,3E,7F,7E,DB,DB,DB,7E
720 DATA B1,00,DF,DF,DF,00,FB,FB,FB
730 DATA B8,7E,FF,DB,DB,DB,DB,FF,7E
740 DATA C0,66,FF,FF,FF,FF,7E,3C,18
1000 DATA1111111111111111111111111
1010 DATA1000000000000000000000301
1020 DATA1010100000110000011000101
1030 DATA1014100000101000010100201
1040 DATA1011000000101000010100001
1050 DATA1010101020110102011000001
1060 DATA1010101020100102010020201
1070 DATA1010101220200122020020201
1080 DATA1000000000000000000022201
1090 DATA1111111111111111111111111
1100 DATA1111111111111111111111111
1110 DATA1000001111111111000000301
1120 DATA1000000000200000000200101
1130 DATA1411112222211110011000101
1140 DATA1110012222200200001022101
1150 DATA1000012222200000101002101
1160 DATA1000012000000000101022101
1170 DATA1000022000000000101002101
1180 DATA1000022000000000001000001
1190 DATA1111111111111111111111111
1200 DATA1111111111111111111111111
1210 DATA1020202020202020202200301
1220 DATA1220020202020202020202201
1230 DATA1001012200200000000020001
1240 DATA1222002000000211111110101
1250 DATA1001022200002000002010101
1260 DATA1000002001020200020110001
1270 DATA1011012201202000001000001
1280 DATA1410100000020000211000001
1290 DATA1111111111111111111111111
1300 DATA1111111111111111111111111
1310 DATA1021000000000000000100301
1320 DATA1020000000000000000100201
1330 DATA1022000000000000000100011
1340 DATA1021000000000000000100001
1350 DATA1021000002000000000100001
1360 DATA1022000002000000000000001
1370 DATA1000000200000000000000001
1380 DATA1411111000111111111112001
1390 DATA1111111111111111111111111
1400 DATA1111111111111111111111111
1410 DATA1000000000000000000000301
1420 DATA1000000000001111111111201
1430 DATA1000000000001000000001001
1440 DATA1000211100002001211001201
1450 DATA1002010211001200020002001
1460 DATA1410110020111000010011211
1470 DATA1111110002111011110010201
1480 DATA1000000000211000000010201
1490 DATA1111111111111111111111111
1500 DATA1111111111111111111111111
1510 DATA1000000000000000000000301
1520 DATA1000000000000000000110101
1530 DATA1000000000000000001002001
1540 DATA1000000000000000001101101
1550 DATA1000000000000000000000001
1560 DATA1000000211100000111111111
1570 DATA1000002001000000000000001
1580 DATA1410000000000000000000001
1590 DATA1111111111111111111111111
1600 DATA1111111111111111111111111
1610 DATA1000020000000000000000301
1620 DATA1011111101000000011110021
1630 DATA1000010000000000000002001
1640 DATA1000010001000100000000101
1650 DATA1010001001100010000000001
1660 DATA1001000001000010010000001
1670 DATA1001114100200020001111001
1680 DATA1000000000000000000000001
1690 DATA1111111111111111111111111
```

■変数リスト
ME……面数
MA……KUPUPUの数
I……経過時間
V1……KUPUPUの行く位置のキャラクタコード
V2……運んでいる物の行く位置のキャラクタコード
X,Y……KUPUPUの移動用座標
XX,YY……KUPUPUの移動用
A,B……RED HEARTの座標
AA,BB……RED HEARTの移動用

■プログラムの説明
10～ 40 初期設定
41～ 80 画面表示
90 変数設定
110～150 KUPUPUの移動、表示
160～180 RED HEARTの移動、表示
190 100行へもどる
200～250 全面クリア
300～350 ゲームオーバー処理
700～740 キャラクタデータ
1000～1690 画面データ

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんにないしょ話〉Q1ゆみさんて何歳ですか？（岐阜県・永井健司クン）☆えーと昭和39年8月14日生まれです。あのよーこと同じ日に生まれています？☆Q2ゆみちゃんは女ですか？（広島県・大和克夫クン）☆そうだよ～ん。女だけど男みたいなやつなのだ。Q3将来を約束された方はいるんですか？（静岡県・岩男健一クン）☆いるわけがないと思ってるでしょ。そのとおりです。いないんです。誰かゆみに愛の手を♡☆

●MSX

標準打ちこみタイム 25分

CHOP(チョップ)になって、CHIP(チップ)から逃げながら、ひねくれたMARK(マーク)を取りまくって楽しいよお!

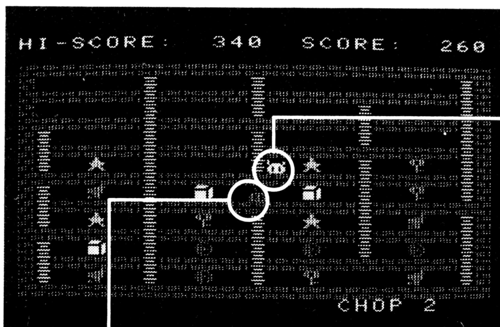
CHOP(チョップ)&CHIP(チップ)

FOR MSX(8K)

BY TEIJIRO

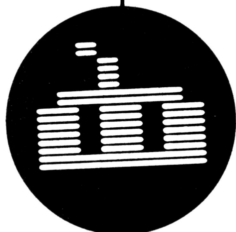


⬆ここでリターンキーを押すと説明が出る

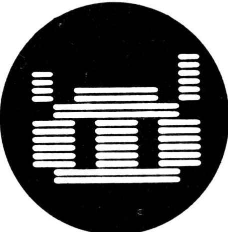


⬆CHOP&CHIPはキャラクタいっぱいの楽しいゲームだ

⬆正義のCHOP

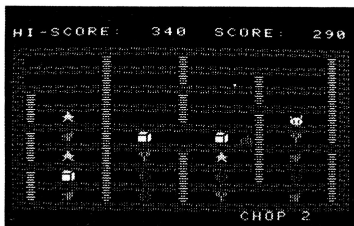


⬆追いかけのCHIP



⬆星を取っちゃった

⬇キーを取ってもとにもどった





実録編集部記事風このゲームの必勝法

6月吉日、編集部に岡林くん(以下お!)と肥田くん(以下ひ!)という少年が見学にきた。お!とひ!はそのへんをちょろちょろしているうちに、MSX担当のよっちゃん(以下よ!)につかまってしまった。

よ!「あ〜、キミたちひまかなっ?」

お!&ひ!「えーと、見学してるんだけど」

よ!「あ〜、では私についてきたまえ」

そこで2人は編集部の「窓ぎわの壁ぎわ」と呼ばれているMSXのまえにすわらされた。

よ!「キミたちの使命はこのCHOP&CHIPの必勝法を見出すことに、るんだよ。デモ画面でリターンキーを押せばMARK(マーク)の説明が出てくるから、それをしっかりおぼえて、スペースキーでゲームをはじめなさいね。カーソルキーでCHOPを動かしてMARKを全部取るというゲームなわけだが、あ〜、CHIPにつかまるとアウトだけんね。で、え〜と、わかったらこのグリーンの原稿用紙に18字詰め2枚以上署名入りで提出するんだよ〜っと」

よっちゃんはそういってごはんを食べに行った。そのうち、日が暮れ、夜もふけ、いつものように銭湯のようなにぎわいとなった編集部の「窓ぎわの壁ぎわ」では恐怖におびえる、お!とひ!の姿が見られた。そして、しらじらと夜もあけ、屋台のラーメン屋のチャルメラも聞こえなくなったころ。

お!&ひ!「あの一、書けました」

よ!「どれ……フンフンフン、というわけで、よろしい帰りたまえ」

そして、お!&ひ!は始発電車で帰っていった。以下は、お!&ひ!の記したCHOP&CHIPの必勝法要訳だ。

①まず星のMARK(マーク)(取るとMARKが全部透明になる)を取るまえにカギ(取るとMARKがまた見える)の位置を確めておくこと。②ボールも2つ続けて取ると死んじゃうので要注意。③CHIPに追いかけられたら、上下に逃げろ。④CHOPとCHIPが同じ段にいるとき、CHIPのまえに下へのハシゴがあると必ずCHIPは下におりる。ハシゴの上にCHOPがいてもすりぬけていくのだ。

というわけで、CHOP&CHIPは必勝法に気づくとひと晩中でもやっていたい、楽しいゲームだということがわかった。それなのに、リストがそれほど

看板ゆみちゃん 〈CHOP&CHIP〉ものすごーくかわった動きをするから、ウニってしまった。「よくできているんだよねぇ〜」と、右どなりのよっちゃん。「ほんとですねぇ。これ、わりと難しいんだよね」と左どなりのまさいちろー。ここでゆみは「えっ!? 何がどうしたって?」あきれて誰もなーんも言ってくれない。しかたないから、ゲームをしたら、いきなり星を通ってしまって、何も見ないうちに面が、まっ暗になっちまって、あっけなくゲームオーバー。え〜ん、え〜ん。よっちゃんのばかぁっ!!

```
400 CGEN1:IF MI>0 THEN FORI=18 TO 16 STEP-1:LOCATE19,I:PRINT"月":BEEP:LOCATE19,I:
PRINT" ":NEXT:FORI=15 TO 13 STEP-1:LOCATE19,I:PRINT"8":BEEP:LOCATE19,I:PRINT" ":
NEXT:MI=MI-1 ELSE RETURN
410 LOCATE1,22:PRINTSTRING$(MI,"火");:PRINTSTRING$(21-MI," ")
420 C$=CHARACTER$(19,12):IF C$="◆" OR C$="□" OR C$="木" THEN FORI=1TO7:COLORI:LIN
E(18,11)-(20,12),"■",BF:PAUSE1:NEXT:LINE(18,11)-(20,11)," ":LINE(18,12)-(20,12),
"◢":NHK=NHK-1:SC=SC+200:GOSUB300:GOTO80
430 RETURN
450 CGEN1:FORI=18 TO 8 STEP-1:LOCATE19,I:PRINT"火":PLAY"+B0":LOCATE19,I:PRINT" ":
NEXT
460 C$=CHARACTER$(19,7):IF C$="▞" THEN FORI=1TO7:COLORI:LINE(18,6)-(20,7),"■",BF
:PAUSE1:NEXT:LINE(18,6)-(20,7)," ",BF:GOTO 600
490 GOSUB750:LA=1:RETURN
500 IF X>-90 THEN A$=LEFT$(A$,26):A$=CHR$(230+RND*2)+A$:LOCATE6,12:PRINTA$;:A=A+
1:X=X-1:B=B+.8
505 RETURN
510 IF X<90 THEN A$=RIGHT$(A$,26):A$=A$+CHR$(230+RND*2):LOCATE6,12:PRINTA$;:A=A-
1:X=X+1:B=B-.8
520 RETURN
600 SOUND13,0:CGEN:CSIZE2:ST=ST+1:LOCATE8,8:PRINT#0"BONUS 15000.":SC=SC+15000:LO
CATE8,10:PRINT#0"NEXT STAGE";ST:CSIZE:PAUSE50:NHK=(NHK+10)+ST:X=0:MI=20:ENR=48:B
=90:LA=0:GOSUB310
605 COLOR6:LINE(1,20)-(24,20),"■":COLOR7:CGEN1:LINE(1,22)-(20,22),"火":GOSUB620:G
OTO75
610 SOUND13,0:CGEN:ST=ST+1:CSIZE2:LOCATE8,8:PRINT#0"NO. BONUS":LOCATE8,10:PRINT#
0"NEXT STAGE";ST:CSIZE:PAUSE50:NHK=(NHK+10)+ST:MI=20:X=0:B=90:LA=0:GOSUB310:CGEN
1:LINE(1,22)-(20,22),"火":GOSUB620:GOTO75
620 CGEN:LINE(8,8)-(32,8)," ":LINE(8,10)-(32,10)," ":RETURN
700 COLOR3:CSIZE2:LOCATE10,8:PRINT#0"GAME OVER":IF HI<SC THEN HI=SC:COLOR6:LOCAT
E6,10:PRINT#0"YOUR HI-SCORE"
710 CSIZE:PLAY"C2GECDGAGEGDGEDE"
720 Z$=INKEY$:IF Z$=" " THEN LINE(6,8)-(32,11)," ",BF:GOTO60 ELSE 720
750 SOUND0,160:SOUND1,15:SOUND2,160:SOUND3,15:SOUND4,160:SOUND5,15:SOUND6,10:SOU
ND7,56:SOUND8,31:SOUND9,31:SOUND10,31:SOUND11,20:SOUND12,0:SOUND13,10:RETURN
800 LINE(78,5)-(234,30),PSET,7,B:LINE(48,35)-(263,150),PSET,7,B:LINE(8,159)-(200
,167),PSET,7,B:LINE(8,175)-(168,183),PSET,7,B:LINE(232,159)-(312,167),PSET,7,B:L
INE(232,175)-(312,183),PSET,7,B
810 LINE(49,105)-(262,149),PSET,3,BF:LINE(79,22)-(233,22),PSET,3:CIRCLE(155,100)
,20,1,.5:LINE(142,93)-(142,107),PSET,1:LINE(168,93)-(168,107),PSET,1:PAINT(141,1
00),1,1:PAINT(169,95),1,1:CIRCLE(155,26),1,2,2
815 LINE(155,40)-(155,150),PSET,1,&HFFCC:LINE(140,58)-(169,58),PSET,1:LINE(149,1
00)-(160,100),PSET,1:LINE(149,53)-(162,62),PSET,1,B:LINE(8,127)-(40,136),PSET,7,
B:LINE(271,127)-(303,136),PSET,7,B:LOCATE10,3:PRINT"└┴┴┴┴┴┴┴┴┘ ┴┴┴┴┴┴┴┴┴"
820 Q=15:FORI=79TO234STEP6:W=(5*RND(1))+14:LINE(I,Q)-(I+5,W),PSET,7:Q=W:NEXT:CGE
N1:FORI=6TO19:A$=A$+CHR$(230+RND*2):LOCATEI,12:PRINTA$:NEXT
830 LINE(0,119)-(40,127),PSET,7,B:LINE(0,151)-(48,159),PSET,7,B:LINE(0,167)-(56,
175),PSET,7,B:LINE(223,150)-(288,159),PSET,7,B:LINE(223,167)-(288,175),PSET,7,B:
PAINT(0,0),1,7:PAINT(0,165),1,7
840 INIT:RETURN
850 CGEN:COLOR3:LOCATE0,15:PRINT"STAGE":COLOR6:LOCATE0,19:PRINT"ENERGY":COLOR2:L
OCATE0,21:PRINT"MISSILE":COLOR5:LOCATE28,19:PRINT"HI-SCORE":LOCATE28,21:PRINT"SC
ORE":COLOR7:LOCATE29,20:PRINTHI:LOCATE29,22:PRINTSC;:LOCATE1,16:PRINTST:RETURN
997 RETURN
998 FORI=224TO248:G$="":FORJ=1TO24:READZ:G$=G$+CHR$(Z):NEXT:DEFCHR$(I)=G$:NEXT
999 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000"):RETU
RN
1000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,52,0,0,0,0,0,0,48,0,0,0,0,0,0,52
1010 DATA 0,0,0,24,60,102,102,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,36,102,102,0
1020 DATA 0,32,32,32,32,32,32,44,0,0,0,0,0,0,12,0,0,0,0,0,0,44
1030 DATA 61,13,16,31,17,31,1,14,56,0,0,0,0,0,0,61,13,16,17,17,17,1,0
1040 DATA 255,255,255,0,255,60,255,0,0,4,14,0,14,195,0,0,159,251,241,0,241,255,2
55,0
1050 DATA 188,176,8,248,136,248,128,112,28,0,0,0,0,0,0,188,176,8,136,136,136,1
28,0
1060 DATA 0,0,0,24,60,126,255,255,0,0,0,24,60,126,255,255,0,0,0,24,60,94,181,91
1070 DATA 0,0,0,0,0,12,63,255,0,0,0,0,0,12,63,255,0,0,0,0,0,12,23,139
1080 DATA 0,0,24,60,126,255,255,255,0,0,24,60,126,255,255,255,0,0,24,60,122,173,
94,183
1090 DATA 0,0,0,0,0,127,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,127,0,0
1100 DATA 0,0,0,0,0,175,32,96,0,0,0,0,0,175,32,0,0,0,0,0,0,143,0,96
1110 DATA 0,0,0,0,0,240,0,0,0,0,0,0,248,0,0,0,0,0,0,240,0,0
1120 DATA 23,59,123,255,127,2,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,123,0,0,0
1130 DATA 240,254,231,255,248,32,240,0,0,0,24,0,0,0,0,0,112,126,231,255,184,0,0,
0
1140 DATA 3,14,252,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,14,252,192,0,0,0,0
1170 DATA 0,0,0,90,60,126,126,66,0,0,0,66,0,8,0,0,0,0,90,60,118,60,0
1260 DATA 0,0,0,0,0,0,24,60,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,36
1270 DATA 0,0,0,0,0,0,128,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1280 DATA 0,5,3,3,7,7,3,3,0,4,0,0,0,0,0,0,5,3,3,4,4,0,0
1290 DATA 36,126,126,229,255,255,189,0,0,0,4,0,14,0,66,0,36,126,122,129,209,255,
255,0
1300 DATA 128,160,192,192,224,224,192,192,0,32,0,0,0,0,0,0,160,192,192,32,32,0
,0
1310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,28,28,28,28,28,28,28,0,0,0,0,0,0,0,0
1320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,24,60,126,255,0,0,0,0,24,60,126,255,0,0,0
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,24,60,126,0,0,0,0,0,24,60,126,0,0,0
1340 DATA 0,0,10,128,0,17,4,0,4,64,10,160,4,17,4,64,4,64,10,160,4,17,4,64
```

オマケのリスト

```
502 IF X=-90 AND EN<4 THEN X=90:A=A-180
515 IF X=90 AND EN<4 THEN X=-90:A=A+180
```

■変数リスト

X…… 砲台位置
MI……ミサイルの数
ENR……エネルギー
NHK……たおさねばならない戦車の数
B……ヘリコプターの座標
ST……ステージ
SC……スコア
HI……ハイスコア
LA……レーザーフラグ
A……戦車の座標
EN……敵の種類
AT……敵の攻撃
DA……ダメージ
ME……敵の攻撃力

■プログラムの説明

10～ 50	初期設定
60	画面表示
70	変数設定
80～ 90	各種設定
100	キー入力
110～150	敵の表示
160	砲台の位置座標
170	攻撃を受けたか？
200～210	ダメージ設定
220	エネルギー表示
300～310	スコア・ステージ表示
400～430	ミサイル発射
450～490	レーザー発射
500～520	砲台回転
600～620	ボーナス判定処理
700～720	ゲームオーバー
800～997	画面作成
998～999	PCG定義
1000～1340	PCGデータ

■チェックポイント

右端(90°)の敵をやっつけた後に、左端(−90°)に次の戦車が出たりすると、イライラしてしまう。そこで右端と左端がくっつくように改造してみた。おまけリストを打ちこんでみよう。ただしヘリコプターのときはダメ。しかし、1周が180°というのはちょっと変かな？

（1周180°とカン違いしたパンプ）

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト・ウニウニ会話シリーズについて（つづき）〉わけは、原稿〆切のあとに届いたはがきの内容が、原稿の中にすでに書かれている（つまり、次号に載せる予定になっている）場合が多くなってきたからです。勝手なことを突然発表してごめんなさい。ゆみは非国民です。許してください。これからも、目のさめるようなオリジナル作品をドーンと送ってください。ゆみは毎日楽しみにして待ってます。

標準打ちこみタイム
30分

ニコちゃんマークがバウン、バウン、バウンド。
壁ぎわの的を全部、消してしまおう！

BOUND BALL（バウンド ボール）

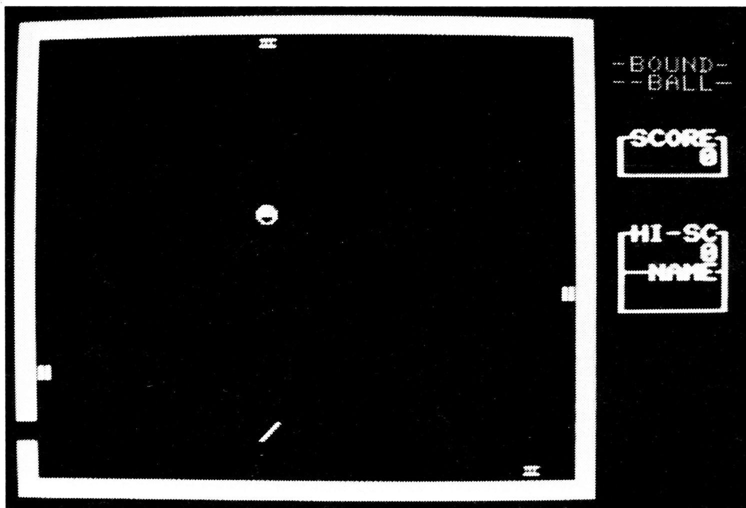
FOR X1シリーズ(Hu-BASIC)



BY 立石裕之

次々に出てきたX1の新製品に頭をかかえてしまった奈良の生駒に住む16歳

ぼくが持っているのはX1Cで、買ったのが去年の6月ごろ。まもなくX1CSなどが出て、もうちょっと待っていれば……と後悔していました。そして、ターボが発売され、X1Fが発売予定。いったい、シャープはなにを考えているのか。ところで、ぼくはアドベンチャーゲームが好きで、今までデゼニ、タイムシークレット、タイムトンネル、サザンクロス、ポートピアなどを解きました。これからはアドベンチャーの時代だと思う。

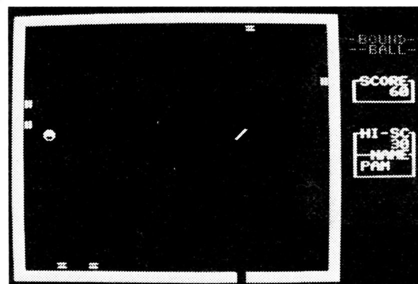


⬆左からきたニコちゃんを、バウンッと上のほうへ反射。うまく的にあたりそうだ

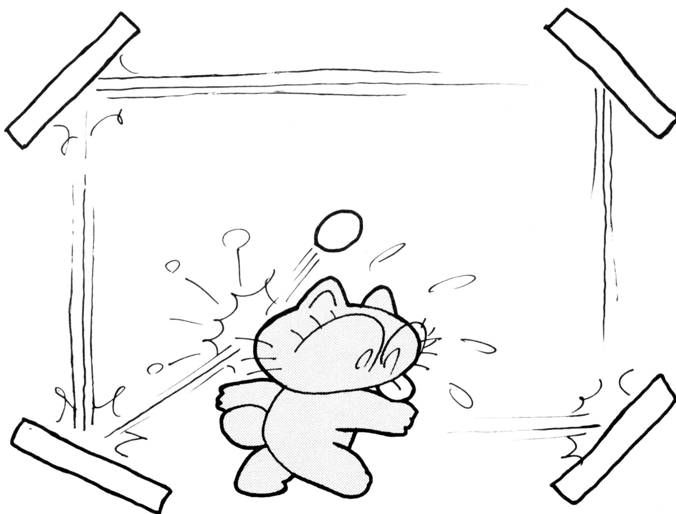


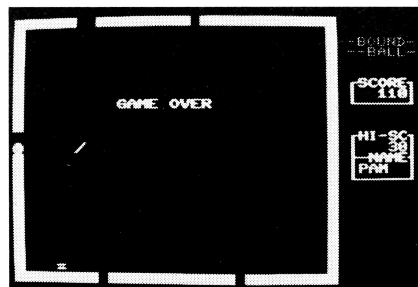
同じ壁に2度あたるとゲームオーバー

テンキーで反射板の位置を動かし、スペースキーで反射方向を変えて、ニコちゃんマークを上下左右にはねかえそう。四方の壁にある的全部にニコちゃんマークをあててしまえば面クリア。はずれるとあなができ、そこにあたるとゲームオーバーだ。



⬆面が進むとだんだん的がふえてくる





⬆あなにはまってゲームオーバー

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉たったあげあたった（たつた揚げあたった＝たつた揚げを食べて食中毒にあたったということ）（愛知県・吉越弘幸クン）☆1つのはがきに何個でも作品を書いてきてくれてもいいよ。きみもりっぱな常連サ。4カラグラム。☆
〈ゆみちゃんトマト〉いるだけでけだるい（いるだけで、けだるい）（愛知県・吉越弘幸クン）☆誰のことだ!?　ん？　あ～そ、どーせあたしのことだよ。（と、被害妄想にかかったゆみ）3.5カラグラム。☆

```
10 WIDTH40:INIT:CLICK OFF:DEFINTA-Z:HS=0:TEMPO 500:GOSUB "PCG"
20 A$=CHR$(31,29,29,29,29,29,29,29)
30 LOCATE32,2:COLOR3:PRINT"-BOUND-";A$;"--BALL-"
40 LOCATE32,6:COLOR7:PRINT"┌SCORE┐";A$;"|     0|";A$;"└──────┘"
50 LOCATE32,11:PRINT"┌HI-SC┐";A$;"|     0|";A$;"├─NAME┤";A$;"|      |";A$;"└──────┘
"
60 LOCATE10,14:COLOR7:PRINT"HIT SPACE KEY !"
70 I$=INKEY$(0):IF I$<>" " THEN 70
80 SC=0:R1=0:R2=0
90 LINE(1,1)-(29,23)," ",BF
100 MX=15:MY=10:M1$="/":M2$="\":R1=R1+1:R2=R2+1:V=R1*2+R2*2
110 IF R2=10 THEN R1=1:R2=2:V=R1*2+R2*2
120 COLOR5
130 LINE(0,0)-(30,24),"■",B:COLOR7:CGEN1
140 FOR I=1 TO 23 STEP 22:FOR K=1 TO R2
150 X=INT(RND(1)*27)+2:IF CHARACTER$(X,I)<>" " THEN 150
160 LOCATE X,I:PRINT"♠":NEXT:NEXT
170 FOR I=1 TO 29 STEP 28:FOR K=1 TO R2
180 Y=INT(RND(1)*20)+2:IF CHARACTER$(I,Y)<>" " THEN 180
190 LOCATE I,Y:PRINT"♥":NEXT:NEXT:CGEN
200 BX=INT(RND(1)*23)+4:BY=INT(RND(1)*18+4):AY=0
210 AX=INT(RND(1)*3)-1:IF AX=0 THEN 210
220 PLAY"C3R1CR3C6R3ER1ER3E6R3GR1G3R3G6R3+CR1+CR3+C9"
230 S=STICK(0):TX=0:TY=0
240 IF S=4 THEN TX=-1
250 IF S=6 THEN TX=1
260 IF S=2 THEN TY=1
270 IF S=8 THEN TY=-1
280 IF STRIG(0) THEN SWAP M1$,M2$
290 IF MX+TX<0 OR MX+TX>30 OR MY+TY<0 OR MY+TY>24 THEN TX=0:TY=0
300 IF CHARACTER$(MX+TX,MY+TY)<>" " THEN TX=0:TY=0
310 LOCATE MX,MY:PRINT" ":MX=MX+TX:MY=MY+TY
320 LOCATE MX,MY:COLOR6:PRINTM1$
330 X=BX:Y=BY:BX=BX+AX:BY=BY+AY
340 B$=CHARACTER$(BX,BY)
350 IF B$="♠" OR B$="♥" THEN SC=SC+10:AX=-AX:AY=-AY:V=V-1:PLAY"V15E1"
360 IF B$="■" THEN AX=-AX:AY=-AY:PLAY"V15E1"
370 IF B$="/" THEN SWAP AX,AY:AX=-AX:AY=-AY:PLAY"V15A1"
380 IF B$="\" THEN SWAP AX,AY:PLAY"V15A1"
390 IF (BX=0 OR BX=30 OR BY=0 OR BY=24) AND B$=" " THEN "END"
400 LOCATE X,Y:PRINT" ";
410 CGEN1:COLOR7:LOCATE BX,BY:PRINT"●";:CGEN
420 LOCATE 33,7:PRINTUSING"#####";SC
430 IF V=0 THEN PLAY"E9F5G9EDC":PAUSE20:GOTO 90
440 GOTO 230
450 LABEL"END":LOCATE X,Y:PRINT" ";
460 CGEN1:COLOR7:LOCATE BX,BY:PRINT"○";:CGEN
470 LOCATE10,8:PRINT"GAME OVER"
480 PLAY"V15D5R1D5R1D2R1D5R1F5R1E2R1E5R1D2R1D5R1C2R1D7R1"
490 COLOR6
500 IF HS<SC THEN HS=SC ELSE GOTO 530
510 LOCATE8,10:PRINT"YOU GET HI-SC !!"
520 LOCATE 10,12:INPUT "NAME :";NA$
530 LOCATE 33,12:PRINTUSING"#####";HS
540 LOCATE 33,14:PRINTUSING"&    &";NA$
550 GOTO60
560 LABEL"PCG"
570 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("3C7EFFDBFF81423C3040808000000000003C7EFFDBFF81423C")
580 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("3C7EBDDBBDE75A3C00000000000000003C7EBDDBBDE75A3C")
590 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("000000000000000000007E7E7E7E000000007E00007E0000")
600 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("00000000000000000000003C3C3C3C3C0000242424242400")
610 RETURN
```

■変数リスト
HS……ハイスコア
SC……スコア
R1……横列の的の数
R2……縦列の的の数
V……残りの的の数
MX,MY……反射板の座標
TX,TY……反射板の座標の増分
BX,BY……ボールの座標
AX,AY……ボールの座標の増分
M1$,M2$……反射板
NA$……ハイスコアの人の名前

■プログラムの説明

10	初期設定
20～60	画面設定
70	ゲームスタートのキー入力
80～110	変数設定
120～190	的の表示
200～210	ボールの初期値
220	スタート時の音楽
230～280	反射板移動キー入力
290～300	移動判定
310～320	反射板表示
330	ボールの座標移動
340～390	ボールの移動先判定
400～410	ボール表示
420	スコア表示
430	面クリア判定
450～550	ゲームオーバー処理、名前入力
560～610	PCG定義

■チェックポイント
キー入力処理、ボール移動先判定が、IF文だらけなのはまずい。配列変数や論理演算、キャラクタコードをうまく使えば、もっと短かく、速くなるはずだ。
（バンプ）

■参考
プログラムポシェット85年No.1、39ページ「BOUNDER WALL」

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉わかくさのさくかわ（若草の咲く川）（千葉県・小林弘和クン）☆きれいだね。欲を言えば、もう少し長いといいんだけどね。えーとりあえずこの作品は、めったにない美しいものだから4.5カラグラムあげちゃう。☆
〈ゆみちゃんトマト〉しぶいぶし（渋い武士）（千葉県・小林弘和クン／埼玉県・武内修一クン）☆そーよねぇ。武士は渋くなくっちゃきまらないってわけよね。あんまりにも短いから、これは2.5カラグラム。☆

標準打ちこみタイム 50分

コンストラクションつきアクション思考型。ダイヤをすべて取りつつ、ムズムズの7面まで。

TAKE(テイク) DIAMOND(ダイアモンド)

FOR MZ-700シリーズ(Hu-BASIC)

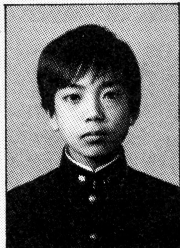
◆壁。青い色の壁はじょうぶだが、水色の壁は押すとこわれてしまう

◆ブロック。押すと、キミのいいなりに動いていく。こいつをうまく利用しよう

◆キミのキャラクタ。壁かブロックにぶつからないかぎりとまらない

◆ダイヤモンド。これをすべて取ってしまうのがゲームの目的だ

BY T.K.



『レイダース・オン』を見ていてふとアイデアが浮かんだ千葉の17歳

このゲームはゲームセンターであるゲームを見ているときに思いついたものです。特別、テクニックのようなものは使っていないし、採用されたのが不思議なくらいです。これからもどんどんプログラムを投稿してMZ-700を盛りあげ、あの総理大臣、宮後氏をしのぐようなプログラムを作りたいと思っているのでほとんど信じないで待っててください。

キャラクタはシンプルだけど奥深い！

カーソルキーで上下左右に動き、面のなかのダイヤモンドを取っていく。ただし、壁とブロックにあたらないかぎり、とまらないのでよく考えてやらないととてもクリアできない。

青色の壁はそのままずっとそこにあるけど、水色の壁は押すと溶けてしまう。うまく利用すれば便利だけど、うっかり押してしまうとその勢いでどんどん進んでいくぞ。

周囲にあるマルは、デッドといってこれにぶつかるとアウト。3回でゲームオーバー。

```
10 DIM PA$(17):DEFINT A-Z:TEMPO7:CONSOLE:COLOR7,0
20 FOR I=0 TO 17:READ R$,R1,R2,R3,R4
30 PA$(I)=R$+CHR$(R1)+CHR$(R2)+"■■■"+CHR$(R3)+CHR$(R4):NEXT
40 RH= 7
50 CLS:LOCATE 14,4:COLOR1:PRINT"TAKE DIAMOND"
60 LOCATE 14,5:COLOR2:PRINT"────────────"
70 LOCATE 5,7:COLOR5:PRINT"* ⊖ｲﾄﾞｳ ↑ ↓ ← → (ｲﾂｶｲｳｺﾞｸﾄﾅﾆｶﾆﾌﾞﾂｶﾙ⊘"
80 LOCATE 21,8:PRINT"⊖ﾏﾃﾞﾄﾏﾘﾏｾﾝ｡)⊘"
90 LOCATE 5,11:PRINT"* ﾀﾞｲﾔ⊖ｦｽﾍﾞﾃﾄﾙﾄﾂｷﾞﾉﾒﾝﾆｲｷﾏｽ｡⊘"
100 LOCATE 11,15:PRINT"C ｺﾝﾄﾗｸｼｮﾝ"
110 LOCATE 11,17:PRINT"S ｹﾞｰﾑ⊖ｦﾊｼﾞﾒﾙ｡⊘"
120 LOCATE 11,19:COLOR3:PRINT"⊖ﾄﾞﾁﾗｶｦｴﾗﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ｡⊘";
130 C$=INKEY$(1):IF C$="S" THEN 140 ELSE IF C$="C" THEN 480 ELSE 130
140 RD=0:LE=3
150 RD=RD+1:IF RD>RH THEN CLS:PRINT"⊖ｱﾅﾀﾊ ｽﾍﾞﾃﾉﾒﾝｦ ⊘ｸﾘｱ ⊖ｼﾀ ｵﾒﾃﾞﾄｳ!⊘":END
160 COLOR7,3:CLS:LOCATE 8,0:PRINT USING"ROUND####        LEFT####";RD,LE
170 CONSOLE 2,22,4,32:COLOR,0:CLS
180 RESTORE 870:CONSOLE:FOR I=1 TO RD:READ R1$,R2$,R,PX,PY:NEXT:DK=R:L=1:RD$=R1$
+R2$
190 FOR Y1=2 TO 22 STEP 2:FOR X1=4 TO 34 STEP 2
200 LOCATE X1,Y1:P=ASC(MID$(RD$,L,1))-65:L=L+1
210 PA$=PA$(P):GOSUB 790:NEXT X1,Y1
220 LOCATE PX,PY:PA$=PA$(9):GOSUB 790
230 PLAY7,"-C0-D-E-F-G-A-BCDEFGAB+C+D+E+F+G+A+B"
240 PLAY7,"-D0"
250 C$=INKEY$:IF C$="" THEN 250
260 PFX=(C$="■" AND PX>4)*2-(C$="■" AND PX<34)*2
270 PFY=(C$="■" AND PY>2)*2-(C$="■" AND PY<22)*2
```


ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉いないこねこいない（胃、ない子ネコいない）（奈良県・溝辺高司クン）☆そりゃ、そーだ。胃がないネコがいるわけがない。夏は冷たいものを食べがちになるので胃には、くれぐれも気をつけて食欲の秋にもつれこもう。3.5カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉すでかばたべたばかです（酢でカバ食べたバカです）（奈良県・溝辺高司クン）☆こんなバカなことするわけないけど、なんかおもしろいのよね。カバを酢で食べたバカに捧げる――2.5カラグラム。☆

```
280 IF PFX+PFY=0 THEN IF C$="G" THEN 450 ELSE 250
290 ON INSTR ("\■◢r"+CHR$(219),CHARACTER$(PFX+PX,PFY+PY)) GOTO 250,310,300,320,4
50
300 GOTO 360
310 FOR I=10 TO 17:LOCATE PX+PFX,PY+PFY:PA$=PA$(I):GOSUB 790:NEXT:PLAY7,"+BOB-B"
:GOTO 360
320 IF (PX=6 AND PFX=-2)+(PX=32 AND PFX=2)+(PY=4 AND PFY=-2)+(PY=20 AND PFY=2)+(
CHARACTER$(PX+PFX*2,PY+PFY*2)<>" ")=-1 THEN 250
330 LOCATE PX+PFX*2,PY+PFY*2:PA$=PA$(4):GOSUB 790
340 PA$=PA$(0):LOCATE PX,PY:GOSUB 790
350 PA$=PA$(9):PX=PFX+PX:PY=PFY+PY:LOCATE PX,PY:GOSUB 790:GOTO 240
360 IF DK=0 THEN PLAY7,"C1-CD-CE-CC-CD-CE-CD-DE-DF-DD-DE-DF-DB-BA-BG-BB-BA-BG-B+
CC":GOTO 150
370 IF INKEY$="G" THEN 450
380 ON INSTR (" X◢"+CHR$(219),CHARACTER$(PX+PFX,PY+PFY)) GOTO 400,410,420,450
390 GOTO 240
400 IF (PX=4 AND PFX=-2)+(PX=34 AND PFX=2)+(PY=2 AND PFY=-2)+(PY=22 AND PFY=2)=-
1 THEN 240 ELSE 430
410 PLAY7,"+BOC":PFX=-PFX:PFY=-PFY:F=0:GOTO 360
420 PLAY7,"+CO":DK=DK-1
430 LOCATE PX,PY:PA$=PA$(0):GOSUB 790
440 PX=PX+PFX:PY=PY+PFY:LOCATE PX,PY:PA$=PA$(9):GOSUB 790:GOTO 360
450 PLAY7,"+BB+AA+GG+FF+EE+DD+CC"
460 LE=LE-1:IF LE<>0 THEN 160
470 LOCATE 15,15:COLOR 7,0:PRINT"GAME OVER":PLAY5,"R9":GOTO 40
480 COLOR 7,3:CLS:LOCATE 11,0:PRINT"-----ｺﾝﾄﾗｸｼｮﾝ-----"
490 FOR X1=0 TO 36 STEP 4:LOCATE X1,20:PA$=PA$(X1/4):GOSUB 790:COLOR7,3:PRINT RI
GHT$(STR$(X1/4),1):NEXT
500 LOCATE 0,23:PRINT"E:END C:CLEAR CURSOR:MOVE SPACE:PUT"
510 PRINT"SIFT+CURSOR:SELECT ROUND   1";
520 RD=1:CX=12:CY=7
530 DK=0:CONSOLE 7,11,12,16:COLOR,0:CLS:CONSOLE
540 COLOR7,0:LOCATECX,CY:C$=INKEY$(1)
550 CX=CX+(C$="■" AND CX>12)-(C$="■" AND CX<27)
560 CY=CY+(C$="■" AND CY>7)-(C$="■" AND CY<17)
570 ON INSTR(CHR$(14)+CHR$(15)+"CE ",C$) GOTO 610,620,530,40,640
580 C=ASC(C$):IF C<48 OR C>57 THEN 540
590 IF C$="0" THEN C$=" "
600 PRINT C$+"■":PLAY7,"+BO":GOTO 540
610 RD=RD+(RD>1):GOTO 630
620 RD=RD-(RD<RH+1)
630 COLOR 7,3:LOCATE 24,24:PRINT USING "####";RD;:PLAY7,"+AO":GOTO 540
640 DA$="":FOR Y=7 TO 17:FOR X=12 TO 27
650 D$=CHARACTER$(X,Y)
660 IF D$=" " THEN D$="0"
670 IF D$="9" THEN D$="0":PX=4+(X-12)*2:PY=2+(Y-7)*2
680 IF D$="3" THEN DK=DK+1
690 DA$=DA$+CHR$(VAL(D$)+65):NEXT X,Y
700 COLOR 7,0:CLS
710 PRINT 870+(RD-1)*2;"DATA ";LEFT$(DA$,96)
720 PRINT 869+RD*2;"DATA ";MID$(DA$,97);USING " ### ### ### ";DK;PX;PY
730 POKE53458!,47:POKE 53462!,47:POKE53466!,47
740 IF RD>RH THEN PRINT "40 RH=";RD
750 PRINT"RUN":KEY5,CHR$(1)+"■"+STRING$(10,CHR$(13))
760 LOCATE12,20:PRINT"[ F5 ]ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡";
770 C$=INKEY$(1):IF C$=CHR$(1) THEN STOP ELSE 770
780 GOTO 780
790 COLOR VAL(MID$(PA$,1,1)),VAL(MID$(PA$,2,1))
800 PRINT MID$(PA$,3);:RETURN
810 DATA 10,32,32,32,32, 11,237,238,238,237, 50,200,200,200,200
820 DATA 60,245,233,254,201, 40,208,206,205,221, 20,219,220,234,235
830 DATA 30,246,246,246,246, 00,237,238,238,237, 01,32,32,32,32
840 DATA 70,201,254,233,245, 50,194,194,200,200, 50,217,217,200,200
850 DATA 50,196,196,200,200, 50,32,32,200,200, 50,32,32,194,194
860 DATA 50,32,32,217,217, 50,32,32,196,196, 50,32,32,32,32
870 DATA BBBBBBBBBBBBBBBBAAADAAAADAAAADBBBBBBBBBBBBBBBABBADAAAADAAAADAABBABBBBB
BBBBBBBBBAAAADAAAADAAAAB
871 DATA BBBBBBBBBBBBABBAADAAAADAAAADABBABBBBBBBBBBBBBDAAAADAAAADAAABBBBBBBB
BBBBBBBBB, 14,  6,  4
872 DATA AADAAAAAAEAAAAACAAAAEAAAAAAAAAACADAAAAAAAAAEAAAACAAAAAAEAAAAAAAAACAADAAAA
AAAAEAAACAAAAAAAAAEAAAAAAC
873 DATA ADAAAAAAAAAAAEAACAAAAAAAAAAAEAAAACAADAAAAAAAAAAAEACAAAAAAAAAAAAAEAACADAAAAA
AAAAAAAAA,  6, 34, 22
874 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFAAAAAAAAAAADAAFFAAEAAAAADAAEAAFFAAAAEEEEEEAAAAFFAAAAEC
CCCEAAAAFFAAADEACCCEAAAAF
875 DATA FAAAAEEEEEEADAAFFAAAAAAADAAAAAAFFAAEAAAAAAAAAEAAFFAAAAAAAAAAAAAAAFFFFFFFF
FFFFFFFFF,  5, 16, 12
876 DATA AAAAAAAAAAAAAAHAHAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHAAAAAADAAADCAAADAAADHAHAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
877 DATA AAAAAAAAAAAAAAHAADAAADAAACDAAADAAAAAAHAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAH,  8,  4, 22
878 DATA BBBBBBBBBBBBBBBBFAAAAAADAAADAFBBBBBABAABBAABABBBAEAAAAAAAAABEBBBAAEAAA
AAABAAABBBBABBBAABBBABABB
879 DATA BDAAAABAEAAABABBBAABBABAABABAABBBAABDABCBBABABBBBAAAAABDBAAAEABBBBBBBB
BBBBBBBBB,  5, 30, 20
880 DATA BBBBBBBBBBBBBBBBCACACACCACACACBBAEAEAEAAAADAAAIBCACACACCACACACIBADAAAD
AAEAAAAADBCACACACCACACACI
881 DATA DAAAEAAAADAAAAAIICACACACCACACACIIAEADAEAAAAEAAAEBCACHCHCCHCHCHCABBBIIII
IIIIIIIDB,  8, 34, 20
882 DATA IBDBBDBIBIBIBBBBIBIBBIIIIEIEICCBEIIIBIBBBIBCCCBBIBIBBIBIIIIBCBBBIBEBBIB
BEBIBIEIIIBIIIIIEAEIIBCCB
883 DATA IBIBBIBBEBIBBDIIBIIIEIIIIIIBIEIIBIBBIBBBBBBBDIIIBIBBIBDDDIIIIIBDCIBBIB
DDDBIIIII, 11, 20, 12
```

■変数リスト

PA$(n)……パターンデータ

R$,R1,R2,R3,R4……データ読みこみ用

RH……全面の数

C$……キー入力

LE……カーソルの残り数

RD……面数

I……汎用

P,Y1,X1,L……初期画面作成用

PX,PY……カーソルの座標

DX……ダイヤの数

PFX,PFY……自分の方向

CX,CY……コンストラクションでのカーソルの座標

X,Y……コンストラクションの画面データ取りこみ用

■プログラムの説明

10～ 40	キャラクタパターンを作成
50～130	タイトル表示とコマンド入力
140	初期設定
150～220	画面作成
230	スタート音
240	キー入力時の音
250～300	キー入力
310～360	移動処理
370～440	つっきるときの処理
450～470	ギブアップ時の処理
480～510	コンストラクション画面を作成
520～630	キー入力とコマンドの処理
640～780	PUTコマンドの処理
790～800	パターン表示のサブルーチン
810～860	パターンデータ
870～883	画面データ

■ここが自慢

このプログラムの注目するところは、自分で自分のプログラムを書き換えることです。これは、640～780行でおこなわれ、まず、ディファイナブルファンクションキー（以下、DFキーと略す）にキャリッジターンのコードを10個ぐらい入れておいて、プログラムを画面に出します。それから、DFキーが押されたなら実行を停止します。しかし、DFキーは、プログラムが停止しても、実行しますので、自分で自分のプログラムを書き換えてしまいます。そして最後に、「RUN」と画面に書いておけば、あたかもプログラムは止まらずに、自分自身を書き換えたように見えるのです。

■チェックポイント

ゲームは全部で7面までありますがコンストラクションによって、面は増やすことができます。また、プログラムに入っている7面すべてを変えてしまうことも可能です。7面すべてがおわると、ゲームエンドです。

コンストラクションで変える面を選ぶとき、変更の面のナンバーは画面右下の数字です。変更面を指定しなかったときは、自動的に一面が自作面に変ります。また、面を増やすときは、変える面のナンバーを最大の数字にしてください。

コンストラクションで作成した自作面を保存しておくには、面作成後、F5を押してメニューにもどった後にBRAKEキーを押す。そしてプログラム自体をテープへセーブすれば保存できます。次回からは、これをロードすれば自作面を楽しむことができます。（MoMo）



〈TAKE DIAMOND〉このゲームはなかなかおもしろい。「自分でも好き勝手にゲームが作れるんだよ」とMOMOが言ったら、エイキチがペコペコペコンとなにやら作りあげた。そこへあたいが挑戦ってなわけで、画面を見たら、ぜ～ったいクリアできないゲームなのだ。それでもエイキチはMOMOとゆみにニコニコ笑ってみせた。2秒たってからは、3人でニコニコ笑った。ポシェット班って、こんなにも平和なんです。

標準打ちこみタイム
30分

どこの世界かわからないけれど、上からズンズンと天井が落ちてくる、不気味な恐怖世界へ

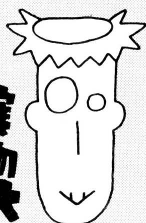
GAOOH（ガオー）

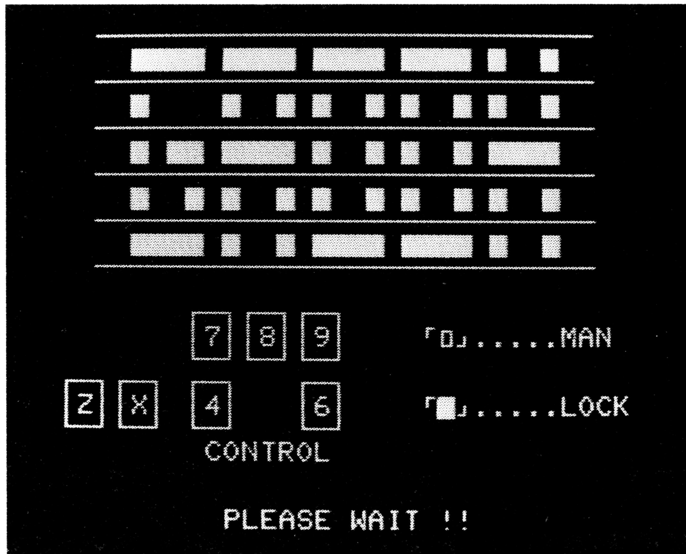
FOR MZ-2000/2200(MZ-1Z001)

BY 堀沢 栄

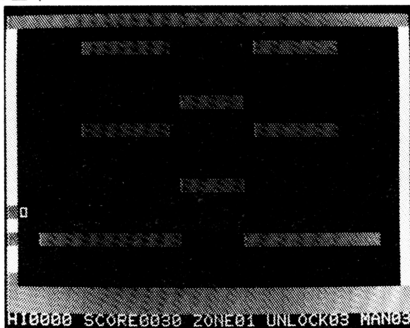
学校の三者面談で担任の一喝を受け、大学に燃えつつも、パソコン！

親も最近はパソコンやっていると渋い顔をするし、困ったもんです。でも、まだ高2なので（それがあまいといわれたばかり）、これからも採用してください。さて、このゲのゲーム、12面もパターンを作るのがたいへんで気に入った面は2、3個くらい。でも、何かはみだした感覚があって、いいんじゃないでしょうか。



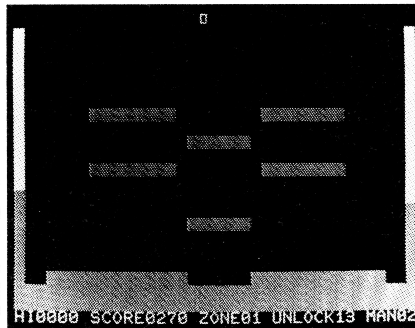


➡ゲームのだいたいのことはこのデモ画面でわかる。かんたんだけど、できればこういうデモはすべてのゲームにほしいね



➡上にジャンプして左の壁にすがりつき、Xキーを押せばロックが1つはずれ、色が変わる

➡壁にすがりついている四角がキミ。なんだかピョンピョンはねまわって、バケツのなかのコオロギみたい



➡左右10個のロックをはずすと天井があく。そこでピョンピョンと脱出



ロックをはずして、脱出せよ！

スタートして何もしないでいると、どんどん天井がさがってきてつぶされてしまう。4、6で左右、7、8、9で左、中、右にジャンプして、左右の壁面にあるロックを10個はずして上から脱出していくのだ。ロックは壁全面にありどの10個でもいい。Zキーでジャンプのストップ、Xキーでロックをはずす。ロックをはずした数は画面下に示されている。もうどうしようもなくなったら、自殺はGキー。

●注意●

これはマシン語を使っています。860行で、SUMの値が10265でなければ「DATA ERROR」と表示されますので、1000〜1070行のデータをチェックしてください。なお、打ちこみおわったら必ずSAVEすること。

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉ＡＫＩＫＡ（秋か……）（東京都・日本国憲法第104条）☆ほほう、ローマ字ですな。新しい空気に触れた気分だね。短いのは残念だけど、もうすぐ秋の気配を感じるようになるというわけで、季節もあうことだから3カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉かんけいないケンカ（関係ないケンカ）（埼玉県・稲刈真青）☆他人のケンカには、まきこまれないように注意しましょう。短いけど、すっきりまとまっているから3.5カラグラム。またがんばってオリジナル作品を送ってきてね。☆

リスト次ページに続く

```
 10 REM ████████   GADOH
 20 CLR:DIMST$(12,19),H$(15):GOSUB710
 30 CONSOLEC40:S=0:R=1:M=3
 40 POKE$952,0:DEF KEY(8)=POKE$952,166↵
 50 X=20:Y=19:J=0:C=20:MU=1:T=0
 60 PRINTCHR$(6);P$:FORI=1TO19:CURSOR0,I:PRINTST$(R,I):CURSOR0,I:PRINTI$:NEXT:PR
INTP$;" ";P$
 70 GOSUB500
 80 CURSORX,Y:PRINT"□":MUSIC"F3GFGFGABAB+C+DR6"
 90 REM ████████   Main
 100 F=0:C$=CHARACTER$(X,Y+1):GETK$:ON-(K$="G")GOTO270:ON(C$<>" ")*((K$="7")+(K$
="8")+(K$="9"))GOTO130:ON-(K$="X")GOTO350
 110 ON-(J<>0)GOTO140:IFC$=" "THENE=0:F=1:GOTO160
 120 E=(K$="4")-(K$="6"):GOTO150
 130 MUSIC"+E0":J=6:E=(K$="7")-(K$="9")
 140 F=-1:J=J-1:IFK$="Z"THENE=0:F=0:J=0
 150 IFASC(CHARACTER$(X+E,Y+F))<32THENE=0:J=0:F=0
 160 CURSORX,Y:PRINT" ":X=X+E:Y=Y+F:CURSORX,Y:PRINT"□":ONY+1GOTO450:F1=1:IF(C$<>
" ")*(E=0)THENF1=0
 170 V3=V2:V2=V1:V1=F1:ON-(E=0)*(V1=0)*(V2=0)*(V3=0)*(C$<>" ")GOTO200
 180 C=C-1:ONCGOTO250:MUSICMID$(M$,MU,2)+"1":MU=MU+2:IFMU=25THENMU=1
 190 GOTO100
 200 Y1=Y+2:IFCHARACTER$(X,Y1)<>" "THEN180
 210 CURSORX,Y+1:PRINT" ":CURSORX,Y1:PRINT"▒":CURSORX,Y:PRINT" ":Y=Y+1:CURSORX,Y
:PRINT"□":GOTO180
 240 REM ████████   Scroll down / Man die
 250 C=20:MUSIC"-G0-F-E-D-C":USR($C000):IFCHARACTER$(X,Y)="□"THEN100
 260 IFCHARACTER$(X,Y+1)=" "THENY=Y+1:CURSORX,Y:PRINT"□":GOTO100
 270 MUSIC"R5":CURSORX,Y:PRINTO$:MUSIC"D3EDC-A-B-F-G-E-D-CR9":M=M-1:IFM<>0THEN50
 280 CURSOR15,8:PRINT"GAME OVER":MUSIC"F3DCDC-B-A-G-F-G-F-ER-ER-E-D-E-F-E-D-CR9"
 290 IFS>HTHENH=S:CURSOR10,12:PRINT"YOU SET NEW RECORD !":MUSIC"D3EFGEFGFGAFGABA
BAB+C+D5R9"
 300 GOSUB500:CURSOR13,19:PRINT"HIT SPACE KEY"
 310 GETK$:IFK$=" "THEN30
 320 IFK$="E"THENPOKE$952,166:END
 330 GOTO310
 340 REM ████████   Unlock / Scroll up
 350 E1=(X=2)-(X=37):ON-(CHARACTER$(X+E1,Y)<>"■")GOTO110
 360 J=0:X1=X+E1:FORI=1TO5:CURSORX1,Y:PRINTCHR$(61+E1):MUSIC"C0":CURSORX1,Y:PRIN
T" ":NEXT:CURSORX1,Y:PRINT"▒"
 370 T=T+1:S=S+10:GOSUB510:IFT=10THENMUSIC"D0FGAB+C+E+G":PRINT"▣";SPACE$(39)
 380 MUSIC"C0DEFGAB":USR($C036):IF(CHARACTER$(X,Y)="□")+(Y=19)THEN180
 390 IFCHARACTER$(X,Y-1)=" "THENY=Y-1:CURSORX,Y:PRINT"□":ONY+1GOTO450:GOTO180
 400 GOTO270
 440 REM ████████   Success
 450 S=S+500:MUSIC"E3DEFGFGBABAB+C+E+D+F5R9":IFR=12THEN470
 460 M=M-(T>19):R=R+1:GOSUB500:GOTO50
 470 S=S+1000:GOSUB500:CURSOR11,8:PRINT"CONGRATULATIONS !":MUSIC"C3EDEFEFGFGFGAB
AB+C+E+D+F+E+F+G+F+G+F+A+G+A+B+A+B":GOTO290
 490 REM ████████   Score print
 500 CURSOR1,22:PRINT"HI";RIGHT$("000"+STR$(H),4):CURSOR18,22:PRINT"ZONE";RIGHT$
("0"+STR$(R),2):CURSOR34,22:PRINT"MAN";RIGHT$("0"+STR$(M),2)
 510 CURSOR8,22:PRINT"SCORE";RIGHT$("000"+STR$(S),4):CURSOR25,22:PRINT"UNLOCK";R
IGHT$("0"+STR$(T),2):RETURN
 700 REM ████████   Demo
 710 CONSOLEC40,S0,24,N:PRINTCHR$(6)
 720 L$="      "+STRING$("-",28):PRINTL$
 730 PRINT"       ████ ████ ████ ████ █  █":PRINTL$
 740 PRINT"       █    █  █ █  █ █  █ █  █":PRINTL$
 750 PRINT"       █ ██ ████ █  █ █  █ ████":PRINTL$
 760 PRINT"       █  █ █  █ █  █ █  █ █  █":PRINTL$
 770 PRINT"       ████ █  █ ████ ████ █  █":PRINTL$:PRINT
 780 PRINT"          ┌─┐┌─┐┌─┐"
 790 PRINT"          │7││8││9│     ┌□┘.....MAN"
 800 PRINT"          └─┘└─┘└─┘"
 810 PRINT"    ┌─┐┌─┐ ┌─┐   ┌─┐"
 820 PRINT"    │Z││X│ │4│   │6│     ┌■┘.....LOCK"
 830 PRINT"    └─┘└─┘ └─┘   └─┘"
 840 PRINT"            CONTROL "
 850 TEMPO7:MUSIC"C3DFEFGABA+CB+C5":CURSOR12,22:PRINT"PLEASE WAIT !!"
```

●MZ-2000系

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉よだれだれだよ（よだれ、誰だよ）（埼玉県・橋本二郎クン）☆ばっちいなあ。だれだあ、たらしているやつは!! ちゃんとハンカチかタオルでふかないと服にしみがついちゃうんだぞお。3カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉またたびのみこみのびたたま（マタタビ飲みこみ、のびたタマ）（新潟県・S−F. AmkII）☆すご〜い!! 感動してしまった。これは大ヒット作品ですなあ。5カラグラムあげちゃう！☆

```
 860 LIMIT$BFFF:RESTORE1010:SUM=0:FORI=49152TO49263:READA:POKEI,A:SUM=SUM+A:NEXT
:IFSUM<>10265THENPRINT"DATA     ERROR":END
 870 RESTORE1090:FORI=0TO15:READH$(I):NEXT
 880 RESTORE1100:FORI=1TO12:FORI1=2TO18STEP2:READHE$
 890 FORL=1TO10:ASC$=MID$(HE$,L,1):HEX=VAL(ASC$):IFASC(AS$)>57THENHEX=ASC(ASC$)-
55
 900 ST$(I,I1)=ST$(I,I1)+H$(HEX):NEXTL,I1,I
 920 M$="+F C+C F+G D+D G+A E+E A":I$=" ■"+STRING$(CHR$(3),36)+"■":P$=" "+STRING
$("▒",38)
 930 FORI=1TO12:FORL=1TO19STEP2:ST$(I,L)=SPACE$(39):NEXTL,I
 940 O$="⇩⇔⇔⇔":O$="⇔⇧\| /"+O$+"- -"+O$+"/|\"
 970 MUSIC"C3EGFDEFGABFGFEDCDEFEFEFGABABAB4":CURSOR12,22:PRINT"HIT ANY KEY !!"
 980 GETK$:IFK$=""THEN980
 990 RETURN
 1000 REM ██████  Machine language data ($C000~$C06F)
 1010 DATA  62,208,211,232, 17, 29,211, 33, 69,211,  6, 19, 14, 36,126,254
 1020 DATA  31,202, 31,192, 26,254, 31,194, 31,192, 62, 32, 18, 54, 31, 43
 1030 DATA  27, 13,194, 14,192, 43, 43, 43, 43, 27, 27, 27, 27,  5,194, 12
 1040 DATA 192, 62, 64,211,232,201, 62,208,211,232, 17, 82,208, 33, 42,208
 1050 DATA   6, 18, 14, 36,126,254, 31,202, 85,192, 26,254, 31,194, 85,192
 1060 DATA  62, 32, 18, 54, 31, 35, 19, 13,194, 68,192, 35, 35, 35, 35, 19
 1070 DATA  19, 19, 19,  5,194, 66,192, 62, 64,211,232,201,  0,  0,  0,  0
 1080 REM ██████  Zone pattern data
 1090 DATA "    ","   ▒","  ▒ ","  ▒▒"," ▒  "," ▒ ▒"," ▒▒ "," ▒▒▒","▒   ","▒  ▒"
,"▒ ▒ ","▒ ▒▒","▒▒  ","▒▒ ▒","▒▒▒ ","▒▒▒▒"
 1100 DATA 00FF00FF00,0000000000,00007E0000,00FF00FF00,0000000000,00007E0000,000
0000000,0FFF81FFF0,0000000000
 1110 DATA 000FC7F3FC,0001504100,0281001010,0081004040,0201050410,1555555554,155
5555554,2AAAAAAAA8,1555555554
 1120 DATA 1F8001F800,1880010800,1800FD0A08,1BBE850A08,18A2850A08,1FBE85FBF8,002
2840208,0022FC0208,0022000208
 1130 DATA 0000000000,3000000000,0000000000,000000007C,00180E0004,006071E004,018
3800004,061C01FE04,18E0000004
 1140 DATA 200003E3F8,200003E3F8,200003E3F8,2003E3E3F8,2003E3E3F8,2003E3E3F8,27C
3E003F8,20000003F8,200F8003F8
 1150 DATA 3E0000007C,3E0000007C,3E0000007C,3E0000007C,3E0000007C,3E0000007C,3E3
E3C7C7C,3E0000007C,3E0000007C
 1160 DATA 0020000008,0040000010,3C80000020,010000FC40,0201FF0080,0400000100,080
0000200,1000000400,2000000800
 1170 DATA 00F18003C0,00F18100E0,1FF9813FF8,00F3FD0038,00F18D00E0,1FF18C0380,1C0
18C0F00,1C018C3998,1FF19C38F0
 1180 DATA 306FFB0070,3BE0100050,3DE04003F0,3761000280,326403DF80,306FFA5400,306
0005C00,3060018000,306003C000
 1190 DATA 1F7BD28BC0,044212CA40,047A1EAA40,0443D29BC0,04781289F8,04F7A1C180,009
4A081F8,00F4BC8018,008781CFF8
 1200 DATA 00000F0000,00FFF0FF00,00FFF0FF00,00FF00FF00,00FF0FFF00,00FFF0FF00,00F
F00FF00,00FFF0FF00,00FFFFFF00
 1210 DATA 3FDFFFFBFC,3FE0000FFC,3FF7FFDFFC,3FFBFFBFFC,37FFFFFFEC,3FFEFEFFFC,3AA
AAAAAAC,3AAAAAAABC,1FFFFFFFF8
```

■変数リスト
ST$(n,m)……面パターンデータ
H$(n)……面パターンデータ読みこみ用
HE$……面パターンデータ読みこみ用
HEX……面パターンデータ読みこみ用
AS$……面パターンデータ読みこみ用
S……スコア
M……MANの数
K$……キー入力用
R……面数
X,Y……MANの座標
J……ジャンプのカウンタ
C……スクロールダウンのカウンタ
MU……BGM用
E,F……移動の増分
V1,V2,V3……MANとフロア落下の判断
T……ロックをはずした数
L$……デモ用
SUM……チェックサム
O$……花火(ミスした時の表示)
I$,P$……画面作成用

■プログラムの説明
10～40　初期設定1
50～80　初期設定2
90～190　MANの移動とBGM
200～210　MANとフロア落下
240～260　スクロールダウン
270～330　ゲームオーバーの処理
340～400　スクロールアップ
440～470　面クリアの処理
490～510　各種数値表示
700～850　デモ
860　マシン語データを読みこむ
870～900　面データを読みこむ
920～990　初期設定3
1000～1070　マシン語データ
1080～1210　面パターンデータ

■機械語の説明
C000～C035　下スクロール
C036～C06B　上スクロール

■ここが自慢
IF～THEN～ELSEが使えないためによく、ON～GOTOと論理演算を組んで使い行番号を節約しています。また、各種数値表示などの処理はサブルーチンにするようにしてあります。(490～510行)
その他に、面パターンを16進数でおいて、リストの短縮をはかったり、スクロールを機械語によっておこないます。

■チェックポイント
ゲームを途中で中断したときは、かならずF8を押してください。オートリピートが解除されます。(MoMo)

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉コンセントニトンセンコ（コンセント2t千個）（新潟県・風来）☆来たなあ～、風来選手!! いつもたくさん送ってきてくれてありがとう。こんなにいっぱい考えつくあなたはえらいっ!! 3カラグラム。☆
〈ゆみちゃんトマト〉キイチゴチイキ（木いちご地域）（新潟県・風来）☆あたし木いちごって大～好き♡ 木いちごのヨーグルトって甘酸っぱくておいしいんだよね。で、カラグラムのほうなんだけど、これはちょっと短いから2.5カラグラム。☆

標準打ちこみタイム 5分

じわーっと横スクロール！　こんな画面の動きがファミリーベーシックでできるなんて！

マシン語っこ

FOR ファミリーコンピュータ/C1(ファミリーベーシック) ※V3でも動きます



マシン語だから出るこの奇妙な画面

```
10 POKE &H320,&HA9,0,&H8D,0,
&H20,&HA9,0,&H8D,5,&H20,&HA9
,0,&H8D,5,&H20,&H60
20 FOR J=0 TO 1
30 FOR I=0 TO 255
40 POKE &H321,&H90 OR J
50 POKE &H326,I
60 CALL &H320
70 IF INKEY$=CHR$(32) THEN G
OSUB 100
80 NEXT
90 NEXT
95 GOTO 20
100 IF INKEY$=CHR$(13) THEN
RETURN
110 GOTO 100
```

とりあえず、このプログラムを打ちこんでみよう。短いからとにかくやってみて、絶対ソンはない。ファミリーベーシックをふつうに使っていたのでは見ることのできない奇妙なことがおこるのだ。それに、キミがファミリーベーシックでプログラムを作っているのなら、このマシン語ルーチンを使用して、新しいゲームを作りだせるだろう。ぜひ、利用してほしい。

だたし、打ちこんだら、RUNするまえに必ずSAVEすること。マシン語だから、ちょっとでも打ちまちがえていると、ファミリーベーシックが失神して、リセットしないともとにもどらなくなることがあるからだ。

このプログラムを走らせると、じわーっと画面が横にずれてくる。リストを出したままにしておいてやってみよう文字がすーっと左にながれていくのだ！　もし、BG-グラフィックになにかかいていたら、右のほうからその絵が現れることになる。

そこでスペースキーを押すと画面がストップ。リターンキーを押すとまた流れはじめる。見ているだけでもおもしろい。

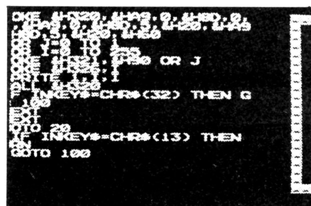
30行のＦＯＲ～ＮＥＸＴの最後にＳＴＥＰ　８などとつけくわえれば、その数の大きさだけスクロールがはやくなるのでいろいろやってみよう。

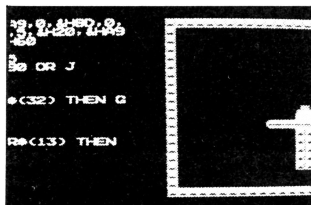
また、15行あたりにＶＩＥＷを入れておくとＢＧが２枚つながって流れていく。ただし、ＢＧとＢＧのあいだは少しスキマがあくのでそれを考えにいれておく必要があるけれど、工夫次第で風景が横に流れていくようにするのも可能だ。

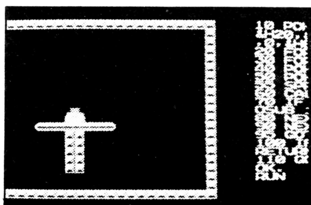
ファミリーベーシックが暴走することをおそれなければ、ほかにもいろいろ数字を変えて遊んでみよう。どんなことになっても、リセットすればもとにもどるのでだいじょうぶ。

ＭＯＶＥやＳＰＲＩＴＥをこのプログラムに組みこんでも、画面の動きとは関係なくふつうどおりに動いていくちなみに40行の&H90を&H98に変えればCGEN　3と同じような画面になる。&H80ならCGEN0、&H88ならCGEN　1と同じことになるので、これも試してみよう。ただ、このプログラムが走っている最中はふつうの状態ではないのでなにがおこるかわからない。そのへんは注意しておこう。

鋭いファミリーベーシック・ユーザーがこれを利用して新鮮なゲームを送ってくることを期待する。(でぶ)







注・一部のファミリーコンピュータでうまくいかない場合があります。

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉わるいまにあにまいるわ（悪いマニアにまいるわ）（東京都・小谷田浩幸クン）☆礼儀正しいマニアになってください！　「まいるわ」なんて、女言葉みたいで、男の子が言うときもちわるい。浩幸クンは言わないよね。３カラグラム。☆〈ゆみちゃんトマト〉あらえらあ（あら、ERROR）（神奈川県・りすとらん）☆ゆみがよく言ってるせりふです。ひえ～っ!! なさけないよ～ん。で、この作品は、２カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
35分

キャラメルを大量に積んだ超大型宇宙船団が衝突！ 大宇宙に莫大な数のキャラメルが散った

SPACE CARAMEL（スペースキャラメル）

FOR JR-200



ひとつでも多くキャラメルを回収しよう

キャラメルは見ればわかるようにワイヤフレームの立方体。キミは、⊡で左、⊠で右にと動きながら向こうからゾクゾクとやってくるキャラメルをどんどん回収していこう。しかし、見た感じは似ていても、ぶつかるとやられてしまう物体Xがキャラメルのなかにまじっている。水晶のできそこないみたいな形をしているので、よく見てればまちがうことはない。それに色もちがうしね。

と、いいつつやってるとキャラクタの色が変わる。うーむ、これをやられるとだんだん頭が混乱してくるのだった。それにしても、この3Dスクロール、わりと迫力あるなあ。

●注意●

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。打ちこみ終了後、念のためセーブしてから、RUN を実行してください。なお、10〜55行で各データのチェックをしています。データ文中に、誤りがある場合、〝○○○×××マチガイ〟と、表示されますので、○○○行から×××行のデータを、みなおしてください。

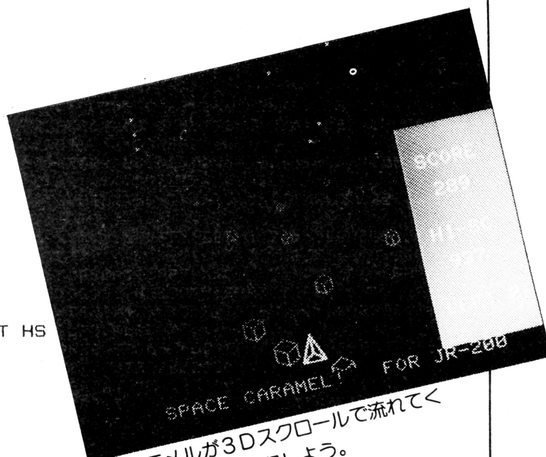


BY 渋多徹也

オンチのせいで不思議なサウンドを作りあげる、涼しくていいだろうな、北海道高2

このゲームはほとんどのマシーンに移植……困難のはずです。今回のは、「音がとにかくへんてこりん」と自分では思っています。しかし、これだけはいくらがんばっても無理だろうと思います。だって、オンチだから。マシン語、ちゃんと勉強したいんだけれど、だれかいい方法を教えてください。

```
10 Z=0:FOR A=0 TO $6F:READ B$:Z=Z+VAL("$"+B$):NEXT
15 IF Z<>4918 THEN PRINT "630690 ﾏﾁｶﾞｲ!":BEEP:END
20 Z=0:FOR A=0 TO $6F:READ B$:Z=Z+VAL("$"+B$):NEXT
25 IF Z<>7114 THEN PRINT "700760 ﾏﾁｶﾞｲ!":BEEP:END
30 Z=0:FOR A=0 TO $5F:READ B$:Z=Z+VAL("$"+B$):NEXT
35 IF Z<>3738 THEN PRINT "780830 ﾏﾁｶﾞｲ!":BEEP:END
40 Z=0:FOR A=0 TO $5F:READ B$:Z=Z+VAL("$"+B$):NEXT
45 IF Z<>5529 THEN PRINT "840890 ﾏﾁｶﾞｲ!":BEEP:END
50 Z=0:FOR A=0 TO $3B:READ B$:Z=Z+VAL("$"+B$):NEXT
55 IF Z<>6292 THEN PRINT "910940 ﾏﾁｶﾞｲ!":BEEP:END
95 REM [redacted]
100 COLOR 6,0,0:CLS:POKE 0,0:HS=0
110 O$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
120 J$="65"+O$+"87":U$="9:"+O$+";<"
130 RESTORE:GOTO 480
140 REM GAME ｽﾀｰﾄ
150 H=2:S=0:X=.6:V=$45:COLOR 7,1:LOCATE 25,17:PRINT HS
160 LOCATE 26,12:PRINT "0    ";
170 G=11:T=0
180 COLOR 5,0,1:LOCATE G,20:PRINT U$
190 COLOR 6,,0:LOCATE 10,5:PRINT "S T R A T !"
200 COLOR 7,1:LOCATE 29,20:PRINT H:SOUND 2000,70
210 REM ﾒｲﾝ
220 I=G:PICK F
230 IF (F=$2C)*(G>1)  THEN G=G-2:PLAY "B",$7039
240 IF (F=$2F)*(G<21) THEN G=G+2:PLAY "B",$7039
250 COLOR 0,0,1:LOCATE I,20:PRINT J$;:L=USR($7000)
260 M=PEEK(G+$C780)
270 COLOR 5:LOCATE G,20:PRINT U$;:IF M>$40 THEN 380
280 IF M<$40 THEN S=S+20:PLAY "B",,$7036
290 IF RND(1)<X THEN L=USR($7028,$C621+INT(RND(1)*11)*2):GOTO 310
```



⬆キャラメルが3Dスクロールで流れてくる。1個でも多く回収しよう。

<SPACE-CARAMEL！> このタイプのゲームって好きだなぁ。キャラメルも大好き♡ 中でもコーヒーキャラメルが1番好きです。でも、キャラメルって虫歯につめてある金や銀がとれちゃうんだよね。まぁおいしいものは、おいしいんだから、金がとれようと銀を飲みこんでしまおうと、それは、それで、しかたない。でも、本当のことというとゆみは、キャラメルより、ボンタンあめが好きなんです。（ボンタンあめを知らない人は、そばにいる人に聞いてね）

```
300 L=USR($702F,$C621+INT(RND(1)*11)*2)
310 POKE $C1E0+INT(RND(1)*32),$A5
320 T=T+1:IF T=50 THEN GOSUB 340:T=0
330 S=S+1:COLOR 7,1,0:LOCATE 25,12:PRINT S:GOTO 220
340 X=X+.2:IF X>1 THEN X=0
350 V=V+1:IF V=$46 THEN V=$41
360 POKE $7029,V:POKE $7030,V-$3F:RETURN
370 REM ブツカッチャッタ !
380 COLOR 2,,0:LOCATE G,20:PRINT "▒▒▒"+O$+"▒▒▒";:BEEP:SOUND 0,50
390 COLOR 0,,1:LOCATE G,20:PRINT J$;
400 FOR A=1 TO 13:SOUND 0,8:L=USR($7000):NEXT
410 H=H-1:IF H>-1 THEN 170
420 COLOR 6,,0:LOCATE 5,2:PRINT "<< G A M E  O V E R >>";
430 IF S>=HS THEN LOCATE 5,4:PRINT "YOU  GET  HIGH SCORE !":BEEP:HS=S
440 LOCATE 8,7:PRINT "HIT [SPACE] KEY"
450 PICK F:IF F=32 THEN FOR A=0 TO 7:L=USR($7000):NEXT:GOTO 150
460 GOTO 450
470 REM ガメン セッテイ
480 FOR A=$C008 TO $C0E7:READ B$:POKE A,VAL("$"+B$):NEXT
490 FOR A=$D008 TO $D0C7:READ B$:POKE A,VAL("$"+B$):NEXT
500 FOR A=$7000 TO $703B:READ B$:POKE A,VAL("$"+B$):NEXT
510 COLOR 0,0,1
520 B=8:FOR A=$21 TO $28 STEP 2:B=B+1:FOR C=0 TO 22 STEP 2
530 LOCATE C,B:PRINT CHR$(A)+CHR$(A+1):NEXT:NEXT
540 B=12:FOR A=$27 TO $38 STEP 2:B=B+1:FOR C=0 TO 22 STEP 2
550 LOCATE C,B:PRINT CHR$(A)+CHR$(A+1):NEXT:NEXT
560 LOCATE 0,22:PRINT "5656565656565656565656"
570 LOCATE 0,8:PRINT SPC(32);
580 COLOR 4,,0:LOCATE 2,23:PRINT "SPACE CARAMEL!   FOR JR-200";
590 COLOR 7,1:FOR A=8 TO 22:LOCATE 24,A:PRINT SPC(8);:NEXT
600 LOCATE 25,10:PRINT "SCORE":LOCATE 25,15:PRINT "HI-SC"
610 LOCATE 25,20:PRINT "LEFT":COLOR 6,0:GOTO 440
620 REM ユーザー テイギ DATA $C008→$C0E7
630 DATA 00,00,00,00,00,00,80,80,00,00,00,00,00,00,01,01
640 DATA 00,80,40,C0,C0,00,00,00,00,01,03,02,03,00,00,00
650 DATA C0,40,A0,A0,E0,00,00,00,01,01,02,02,03,00,00,00
660 DATA C0,60,A0,A0,90,50,30,F0,01,03,02,02,04,05,06,07
670 DATA 00,00,00,C0,20,50,90,90,00,00,00,01,02,05,04,04
680 DATA 90,88,68,18,F8,00,00,00,04,08,0B,0C,0F,00,00,00
690 DATA 00,00,E0,30,50,90,88,88,00,00,03,06,05,04,08,08
700 DATA 88,88,44,34,0C,FC,00,00,08,08,11,16,18,1F,00,00
710 DATA 00,E0,30,50,90,88,88,88,00,03,06,05,04,08,08,08
720 DATA 84,84,84,62,1A,06,FE,00,10,10,10,23,2C,30,3F,00
730 DATA E0,10,28,48,88,84,84,84,03,04,0A,09,08,10,10,10
740 DATA 82,82,82,42,31,0D,03,FF,20,20,20,21,46,58,60,7F
750 DATA 00,00,01,01,02,02,04,04,80,80,40,40,A0,A0,90,90
760 DATA 08,08,10,11,26,28,50,7F,88,88,84,44,32,0A,05,FF
770 REM キャラクター RAM DATA $D008→$D0C7
780 DATA 00,00,00,00,00,00,80,80,00,00,00,00,00,00,01,01
790 DATA 00,80,40,40,80,00,00,00,00,01,02,02,01,00,00,00
800 DATA 80,60,A0,A0,C0,00,00,00,00,03,02,02,01,00,00,00
810 DATA 80,60,10,70,90,90,E0,80,00,03,04,07,04,04,03,00
820 DATA 00,00,00,80,60,18,68,88,00,00,00,00,03,0C,0B,08
830 DATA 88,88,98,E0,80,00,00,00,08,08,0C,03,00,00,00,00
840 DATA 00,00,80,60,18,04,1C,64,00,00,00,03,0C,10,1C,13
850 DATA 84,84,84,98,E0,80,00,00,10,10,10,0C,03,00,00,00
860 DATA 00,80,60,18,06,1A,62,82,00,00,03,0C,30,2C,23,20
870 DATA 82,82,82,86,98,E0,80,00,20,20,20,30,0C,03,00,00
880 DATA 80,60,18,06,01,07,19,61,00,03,0C,30,40,70,4C,43
890 DATA 81,81,81,81,86,98,E0,80,40,40,40,40,30,0C,03,00
900 REM マシンゴ DATA $7000→$703B
910 DATA CE,C7,99,A6,00,A7,40,09,8C,C6,7F,26,F6,CE,C6,B9
920 DATA A6,00,A7,20,09,8C,C5,FF,26,F6,CE,C1,00,A6,20,A7
930 DATA 00,08,8C,C2,00,26,F6,39,86,42,A7,00,A7,01,39,86
940 DATA 03,A7,00,A7,01,39,02,48,00,02,60,00
950 REM 1985.3.10 By T.ShiBuTa
```



⬆途中にときどきまじる変なやつは、ぶつかるとやばい物体Xだ。

■変数リスト
S……スコア
H……自機のこり数
X……キャラメル・物体Xの出現確率
U$……自機表示用
J$……自機消去用
HS……ハイスコア

■プログラムの説明

10〜55 各データのチェック
100〜120 初期設定1
140〜200 初期設定2
210〜240 キー入力処理・自機移動
250 自機消去・スクロール処理
260〜280 衝突判定
290〜300 キャラメル・物体X表示判断
310 星表示
320 キャラメル・物体Xの色、出現確率をかえるかの判断
330 スコア表示
340 出現確率をかえる
350〜360 色をかえる
370〜400 物体Xとの衝突処理
410〜460 ゲームオーバー処理
470〜500 各データ書きこみ
510〜610 画面設定
620〜760 物体X・自機(ファイター)のキャラクタデータ
770〜890 キャラメルのキャラクタデータ
900〜940 マシン語データ

■マシン語の説明
7000〜7027 疑似3Dスクロール処理
7028〜702E 物体X表示
702F〜7035 キャラクタ表示
7036〜703B サウンドデータ

ポシェット裏面場

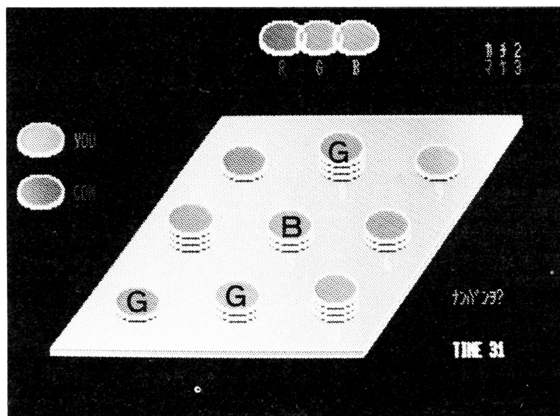
〈ゆみちゃんトマト〉わたしたわしわたしたわ（私、たわし渡したわ）（東京都・小谷田浩幸クン）☆おじょーず作品だね。なんか早口言葉みたいでおもしろい。うーん、4カラグラムだ!!☆
〈ゆみちゃんトマト〉わたしすきできすしたわ（私、好きでキスしたわ）（東京都・小谷田浩幸クン）☆これも上と同じ型だね。“わたし”ではじまり“したわ”で終わるという形式は浩幸クンの特徴だね。これも4カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
60分

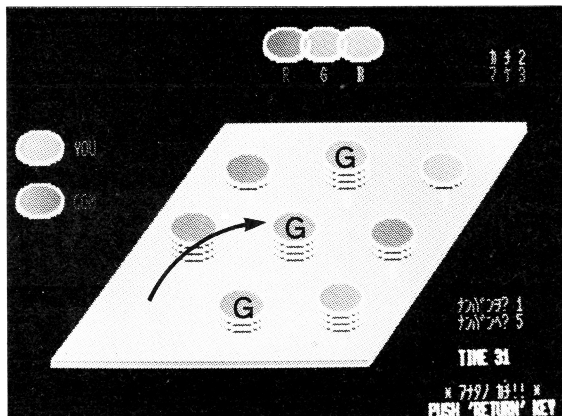
赤・緑・青、3色のコマをはずしたり、重ねたり。なんだか不思議な3D3目ならべゲーム

RGB
アール ジィー ビィー

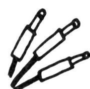
FOR PASOPIA7



⬆白黒写真だとほとんどわからないけど、Bが青、Gが緑を示している。そこで1のマスにあるGを動かすことになる。



⬆2、5、8番のマスにGが3つならんだ。これで、キミの勝ち。もちろん、実際のゲームはこうもかんたんにはいかないよ。



結局3目ならべなんだけど頭がパニック

緑のコマがキミ、赤がコンピュータ。青はどちらのコマでもない。いちばん上に見えているコマが3目一直線に自分のコマになれば勝ちというゲーム。

最初、2コマずつ3×3のマスにおかれていて、これを交互に1枚ずつ、自分の勝ち目指してならべかえていくのだ。

それから、1つのマスには3コマまでしか重ねられないので注意。

1局ずつ、勝ったり負けたりしながらコンピュータとなかよくプレイしよう。相手より3つ以上勝ちこすと自分の色のコマが1枚少なくなるという、ハンディキャップのシステムもある。

時間切れは、両者痛みわけの引きわけ。勝つと、次の局は後攻めになる。

コマがならびおわると「ナンバンヲ?」ときいてくるので動かしたいコマのあるマス番号を入力。「ナンバンへ?」で動かす先のマス番号を入力して、コマを動かしていくのだ。相手が動かしたばかりのコマは動かせないよ。

BY 峠 恒司



おなじみPASOPIA7の、峠"思考型ゲーム"恒司先生。今回のはちょっと趣向が変わったね

単純な3目ならべですが、結構、手ごわいと思います。また、いかに立体的に見せるかが苦心したところです。ワンパターンといわれながらも、この種のゲームばかり作っていますが、なんといわれても、コンピュータ側を強くしていくのがおもしろいのであります。ただただマニュアルをながめるだけでプログラミングしていますが、まあそれでもこの程度はできるんだからBASICはありがたい。



〈RGB〉はじめは負けてばっかり。このゲームをやってて、絶体絶命の時は、ただただ時間をかせいで、ひきわけにもつれこむと負けない。(ちょっとずるっぽいけど)あたしには、あたしなりの必勝法(!?)があるのだ。あたしって、ドジかもしれない(決して断定しない)けど、運動神経には多少自信があるから、きっとゲームもすぐ上達するよ。と言ってみたものの、このタイプのゲームは、運動神経とは全く関係ないんじゃないか!! つまり、あたしはバカということでまとめよう。

```
10 WIDTH 80:SCREEN 2:RANDOMIZE TIME/77:DEFINT A-Z
20 'ｶﾞﾒﾝ
30 CLS:CX=300:CY=13:CL=2:GOSUB 1110:CX=340:CL=4:GOSUB 1110:CX=380:CL=1:GOSUB 111
0
40 COLOR 2:LOCATE 37,3:PRINT"R"CHR$(252);"    G";CHR$(249);"    B"
50 CX=45:CY=58:CL=4:GOSUB 1110:CY=82:CL=2:GOSUB 1110
60 COLOR 4:LOCATE 10,7:PRINT"YOU":COLOR 2:LOCATE 10,10:PRINT"COM"
70 LINE(56,155)-(236,49),6:LINE -(558,49),6:LINE -(384,155),6:LINE -(56,155),6
80 LINE -(56,158),6:LINE -(384,158),6:LINE -(558,53),6:LINE -(558,49),6
90 PAINT(250,50),3,6:PAINT(70,156),1,6
100 COLOR 7:LOCATE 32,10:PRINT"7             8             9"
110 LOCATE 25,14:PRINT"4             5             6"
120 LOCATE 18,18:PRINT"1             2             3"
130 COLOR 4:LOCATE 65,2:PRINT"ｶ ﾁ";W1:COLOR 2:LOCATE 65,3:PRINT"ﾏ ｹ";W2
140 ' ｺﾏｦ ﾅﾗﾍﾞﾙ
150 P=0:FOR J=1 TO 2:M(1)=0:M(2)=0:M(4)=0
160 IF J=2 THEN 200
170 IF W1-W2>=3 THEN G=0:G1=4:G2=5:GOTO 210
180 IF W2-W1>=3 THEN G=0:G1=5:G2=4 ELSE G=1:G1=4:G2=4
190 GOTO 210
200 G=7:G1=1:G2=1:PLAY "T120O6L32CP4CP4C":FOR I=0 TO 3000:NEXT
210 FOR S=1 TO 9:B(S)=J
220 CL=INT(RND(7)*4)+1:IF CL=1 AND M(1)<G THEN 260
230 IF CL=2 AND M(2)<G2 THEN 260
240 IF CL=4 AND M(4)<G1 THEN 260
250 GOTO 220
260 M(CL)=M(CL)+1:K(S,J)=CL:H(S)=CL
270 GOSUB 1100:NEXT:NEXT
280 TI=TIME+60:IF F=1 THEN TM=TI-TIME:GOTO 450
290 'ｱﾅﾀﾉ ﾊﾞﾝ
300 LINE(480,127)-(550,142),0,BF:SOUND 60,5:WHILE INKEY$<>"":WEND
310 T=1:COLOR 4:LOCATE 60,16:PRINT"ﾅﾝﾊﾞﾝｦ?";:K1$=INKEY$
320 K1=VAL(K1$):IF K1=0 THEN 410 ELSE PRINT K1
330 T=2:COLOR 4:LOCATE 60,17:PRINT"ﾅﾝﾊﾞﾝﾍ?";:K2$=INKEY$
340 K2=VAL(K2$):IF K2=0 OR K1=K2 THEN 410 ELSE PRINT K2
350 IF K1=P OR B(K1)=0 OR B(K2)=3 THEN 300
360 GOSUB 1060
370 RESTORE 1200:FOR J=1 TO 8:READ R1,R2,R3
380 IF H(R1)=4 AND H(R2)=4 AND H(R3)=4 THEN 960
390 IF H(R1)=2 AND H(R2)=2 AND H(R3)=2 THEN 980
400 NEXT:TM=TI-TIME:GOTO 450
410 COLOR 7:LOCATE 60,19:PRINT USING"TIME ##";TI-TIME
420 IF TI-TIME<1 THEN 1000
430 IF T=1 THEN 310 ELSE 330
440 'ｺﾝﾋﾟｭｰﾀﾉ ﾊﾞﾝ
450 COLOR 2:SOUND 65,5:LOCATE 60,16:PRINT"ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ   "
460 LOCATE 60,17:PRINT"ｶﾝｶﾞｴﾁｭｳ!"
470 '2ﾂ ﾅﾗﾋﾞｶ?
480 RESTORE 1200:FOR J=1 TO 8:READ R1,R2,R3
490 IF H(R1)=2 AND H(R2)=2 THEN E1=R3:GOTO 530
500 IF H(R1)=2 AND H(R3)=2 THEN E1=R2:GOTO 530
510 IF H(R2)=2 AND H(R3)=2 THEN E1=R1:GOTO 530
520 GOTO 550
530 IF B(E1)<3 THEN K2=E1:GOTO 580
540 IF K(E1,B(E1)-1)=2 AND E1<>P THEN K1=E1:GOTO 560
550 NEXT:GOTO 630
560 K2=INT(RND(7)*9)+1:IF B(K2)=3 OR K2=R1 OR K2=R2 OR K2=R3 THEN 560
570 GOTO 900
580 FOR K1=1 TO 9:IF K1=P OR K1=K2 OR B(K1)=0 THEN 610
590 IF K1<>R1 AND K1<>R2 AND K1<>R3 AND K(K1,B(K1))=2 THEN 900
600 IF K(K1,B(K1)-1)=2 THEN 900
610 NEXT
620 'ｱｲﾃｶﾞ 2ﾂﾅﾗﾋﾞｶ?
630 RESTORE 1210:FOR J=1 TO 28:READ R1,R2,R3,R4,R5,R6,R7
640 IF H(R1)<>4 OR H(R2)<>4 OR H(R3)<>4 THEN 670
650 IF B(R5)<>3 AND R4<>P THEN K1=R4:K2=R5:GOTO 900
660 IF B(R7)<>3 AND R6<>P THEN K1=R6:K2=R7:GOTO 900
670 NEXT
680 RESTORE 1200:FOR J=1 TO 8:READ R1,R2,R3
690 IF H(R1)=4 AND H(R2)=4 THEN IF B(R3)=3 THEN 770 ELSE E1=R1:E2=R2:E3=R3:GOTO
730
```

リスト次ページに続く

●PASOPIA7

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉またあのしけたたけしのあたま（また、あのしけた、たけしの頭）（愛知県・春山誠クン）☆意味なんてないかもしれないけど、なんとなーく、たけしの頭にひかれて2カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉れいとうといれ（冷凍トイレ）（北海道・茂木雅裕クン）☆トイレが冷凍でできていたらおしりが冷えちゃってトイレにかけこみ、トイレの中は寒いからはやく出たいが用をたさなきゃと思っているうちにまた冷えて……だから2カラグラム。☆

```
700 IF H(R1)=4 AND H(R3)=4 THEN IF B(R2)=3 THEN 770 ELSE E1=R1:E2=R3:E3=R2:GOTO
730
710 IF H(R2)=4 AND H(R3)=4 THEN IF B(R1)=3 THEN 770 ELSE E1=R2:E2=R3:E3=R1:GOTO
730
720 GOTO 770
730 K1=INT(RND(7)*9)+1:IF K1=P OR K(K1,B(K1))=4 OR B(K1)=0  THEN 730
740 IF K1=E1 THEN 730 ELSE IF B(E1)<>3 THEN K2=E1:GOTO 900
750 IF K1=E2 THEN 730 ELSE IF B(E2)<>3 THEN K2=E2:GOTO 900
760 IF K1=E3 THEN 730 ELSE IF B(E3)<>3 THEN K2=E3:GOTO 900
770 NEXT
780 'ｱｶﾉ ｺﾏｦ ｻｶﾞｽ
790 FOR K1=1 TO 9:IF B(K1)=0 OR K1=P THEN 810
800 IF K(K1,B(K1)-1)=2 THEN 860
810 NEXT
820 FOR K1=1 TO 9:IF B(K1)=0 OR K1=P THEN 840
830 IF K(K1,B(K1))<>2 AND B(K1)=3 THEN 860
840 NEXT
850 K1=INT(RND(7)*9)+1:IF B(K1)=0 OR K1=P THEN 850
860 FOR K2=1 TO 9:IF K1<>K2 AND K(K2,B(K2))<>2 AND B(K2)<>3 THEN 900
870 NEXT
880 K2=INT(RND(7)*9)+1:IF B(K2)=3 OR K1=K2 THEN 880
890 '
900 GOSUB 1060
910 RESTORE 1200:FOR J=1 TO 8:READ R1,R2,R3
920 IF H(R1)=2 AND H(R2)=2 AND H(R3)=2 THEN 980
930 IF H(R1)=4 AND H(R2)=4 AND H(R3)=4 THEN 960
940 NEXT:TI=TM+TIME:GOTO 300
950 ' ｵﾜﾘ
960 F=1:W1=W1+1:PLAY"O5L24CC#DD#EE#FF#GG#AA#BB#"
970 COLOR 4:LOCATE 58,21:PRINT"* ｱﾅﾀﾉ ｶﾁ!! *":GOTO 1010
980 F=0:W2=W2+1:PLAY"O2L24B#BA#AG#GF#FED#DC#C"
990 COLOR 2:LOCATE 58,21:PRINT"* ｱﾅﾀﾉ ﾏｹ!! *":GOTO 1010
1000 PLAY"O4L8CDCDCDO3C":COLOR 6:LOCATE 58,21:PRINT"*  ﾋｷﾜｹ!!!   *"
1010 COLOR 5:LOCATE 56,22:PRINT "PUSH 'RETURN' KEY"
1020 I$=INKEY$:IF I$<>CHR$(13) THEN 1020
1030 LINE(450,127)-(582,182),0,BF
1040 PAINT(250,60),3,6:PAINT(250,90),3,6:PAINT(250,130),3,6:GOTO 100
1050 'ｺﾏ
1060 S=K1:CL=K(K1,B(K1)-1):H(K1)=CL:GOSUB 1150
1070 S=K2:CL=K(K1,B(K1)):H(K2)=CL:B(K2)=B(K2)+1:GOSUB 1100
1080 K(K2,B(K2))=CL:B(K1)=B(K1)-1:P=K2:RETURN
1090 'ｺﾏｦ ｶｸ
1100 GOSUB 1180
1110 CIRCLE(CX,CY+3),24,0,3.14,6.28,.25
1120 CIRCLE(CX,CY+3),24,3,,3.14,.3:CIRCLE(CX,CY+2),24,7,3.14,6.28,.25
1130 CIRCLE(CX,CY),24,7,,,.3:PAINT(CX,CY),CL,7:RETURN
1140 'ｺﾏｦ ｹｽ
1150 GOSUB 1180:IF B(K1)=1 THEN PAINT(CX,CY),3,3:RETURN
1160 CIRCLE(CX,CY),24,3,3.14,6.28,.4:PAINT(CX,CY+1),3,3
1170 CIRCLE(CX,CY+3),24,7,,,.3:PAINT(CX,CY),CL,7:RETURN
1180 S1=(S-1)¥3:CX=S1*56+(S-S1*3)*104+43:CY=136-S1*32-B(S)*3:RETURN
1190 '
1200 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,1,4,7,2,5,8,3,6,9,1,5,9,3,5,7
1210 DATA 1,2,4,1,9,2,1,2,3,6,3,7,6,3,6,8,9,9,1,6,9,4,7,8,7,3,4,7,2,4,5,5,9,5,2
1220 DATA 2,5,6,5,7,5,6,5,6,8,5,1,5,6,4,5,8,5,3,5,8,1,3,5,5,1,5,3,3,5,9,5,3,5,9
1230 DATA 5,7,9,5,7,5,9,1,5,7,5,1,5,7,2,4,6,4,7,6,9,4,6,8,4,1,6,3,2,4,8,2,3,8,9
1240 DATA 2,6,8,2,1,8,7,1,3,9,3,1,9,3,1,7,9,7,1,1,9,1,3,7,1,7,7,3,3,7,9,3,7,7,9
1250 DATA 1,2,7,1,9,2,6,2,3,9,3,7,3,4,6,7,9,9,1,9,2,3,8,9,9,1,9,4,1,3,6,3,7,3,8
1260 DATA 1,7,8,7,3,7,6,4,7,9,7,3,7,2,1,3,4,1,9,1,8
```

■変数リスト

CX,CY……コマの座標
CL……コマの色
W1……自分の勝ち数
W2……自分の負け数
B(n)……1～9の各位置のコマの数
M(n)……三色のコマの数
K(n,m)……1～9の各位置にあるコマの色
H(n)……1～9の各位置の最上段のコマの色
K1……コマをとる位置
K2……コマをおく位置
P……とれないコマの位置

■プログラムの説明

10	初期設定
20～130	画面設定
140～280	コマを盤にならべる
290～360	キー入力処理・コマを動かす
370～400	3つ並んだかの判定
410～430	時間の表示
440～460	コンピュータの番（メッセージ）
470～610	赤のコマが2つ並んでいるときの処理
620～770	緑のコマが2つ並んでいるときの処理
790～810	かくれている赤コマをさがす
820～880	コマの並び方が各条件にあてはまらない場合、ランダムにコマをおく
890～940	3つ並んだかの判定
950～1040	勝負の判定
1050～1080	コマを移動する
1090～1130	コマ表示サブルーチン
1140～1180	コマ消去サブルーチン
1190～1260	コマが一定の配置になったとき、どう動かすかを決定するためのデータ



〈ゆみちゃんトマト〉O HANAKUSO O SUKAN AHO（お、鼻クソを好かんアホ）（東京都・田吾作）☆必殺ローマ字トマトだな。内容がいまいちだから、2.5カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉ようかんかうよ（ようかん買うよ）（愛知県・Mick）☆ちょっとまて。なーんかどっかで聞いたことあるよーな気がするけど、かまへん、かまへん。短いから2カラグラム。☆

標準打ちこみタイム 20分

トランプゲームの「99」をPB相手にひとりプレイ。気楽に楽しめて、ホッとするゲーム。

CARD GAME99

（カード ゲーム）

FOR PB-100/100F/110+増設RAM,PBファミリー

BY いっちゃん

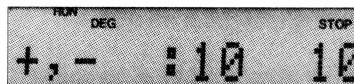
「ボツ」の名で通っていた横浜の中3

これで明日からまともな人間としての生活が送れる。バンザイ！しかし本当にそうだろうか？ 現実はキビシイ!!

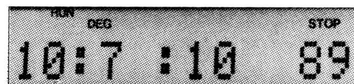


カードを出すと99になる人が負け

コンピュータと交互にプレイしていく『99』。ルールは①♥Aは0にもどす②Kは99のときのみパス③絵札は10④4はパス⑤9は99にできる⑥10は±10。



⬆10は[+]、[-]のキーで+か−を選べる



⬆左から[1]、[2]、[3]に対応。右が場の合計

```
P 0
 1 PRINT "Card Game 99"
 2 W=W-7E3:IF W≧0;INPUT "Cont? (Y/N)",$:
IF $≥"Y" THEN 5
 3 X=0:W=0
 5 $=" A 2 3 4 5 6 7 8 9 10J Q K ♦A"
 10 X=X+1:PRINT " ROUND";X;:Z=0:GOSUB #4
:L=0:M=0:MODE 4
 20 FOR J=0 TO 2:GOSUB #7:A(J)=V:GOSUB #
7:R(J)=V:NEXT J
 50 GOSUB #3:GOSUB #1:IF L=1 THEN 10
 63 V=A(G):GOSUB #6
 70 PRINT CSR G*3+4;MID(V*2,2);:GOSUB #5

 80 PRINT CSR 2;" ";CSR 0;M;CSR G*3+4;"
 ";:GOSUB #5
 90 GOSUB #7:A(G)=V:PRINT
 150 FOR J=0 TO 2:PRINT CSR J*3;MID(R(J)
*2,2);:IF J≠2;PRINT ":";
 155 NEXT J:PRINT CSR 9;M;:GOSUB #8:W=W+
20
 200 K$=KEY :IF K$≦"3";IF K$≧"1" THEN 23
0
 220 W=W-3:GOTO 200
 230 G=VAL(K$)-1:V=R(G):GOSUB #6:IF Y=1
THEN 200
 260 IF V≠10 THEN 400
 350 IF M>79 THEN 400
 360 PRINT CSR 0;"+,- ";
 370 IF KEY ="+";M=M+20:GOTO 400
 380 IF KEY ≠"-";W=W-3:GOTO 370
 400 PRINT CSR 11;" ";CSR 9;M;CSR G*3;"
 ";:GOSUB #7:R(G)=V
 410 GOSUB #5:GOTO 50

P 1
 10 J=0:H=0:N=4:O=10:P=9:Q=14
 30 D(J)=0:FOR G=0 TO 3:IF A(J)=N(G);D(J
)=1
 60 NEXT G:J=J+1:IF J<3 THEN 30
 110 FOR G=0 TO 2:IF D(G)=1 THEN 180
 115 IF M=99;IF A(G)=13;RETURN
 120 IF A(G)+M≦99 THEN 170
 150 IF A(G)≦10 THEN 180
 160 IF M≧90 THEN 180
 170 IF A(G)>H;H=A(G)
 180 NEXT G
 190 FOR G=0 TO 2:IF A(G)=H;RETURN
 200 NEXT G:IF D+E+F=0 THEN 300
 230 J=0:IF D+E+F=3;N=9:O=4:P=10:IF M=99
;N=4:O=9
 255 FOR G=0 TO 2:IF A(G)=N(J);RETURN
 270 NEXT G:J=J+1:GOTO 255
 300 PRINT :PRINT " You";:GOSUB #2:PRINT
 "Pts.";
 310 FOR J=51-U TO 0 STEP -1:W=W+ASN 1:P
RINT CSR 4;W;:NEXT J
 320 GOSUB #5:GOSUB #5:PRINT :L=1:RETURN

P 2
 5 PRINT " win!     ";:GOSUB #3:GOSUB #5
 10 FOR J=0 TO 2:PRINT CSR J*3+4;MID(A(J
)*2,2);
 20 NEXT J:GOSUB #5:GOSUB #5:GOSUB #5:PR
INT :RETURN
P 3
 10 PRINT :PRINT M;CSR 4;"■■:■■:■■";:RET
URN

P 4
 10 FOR J=1 TO 13:Z(J)=0:NEXT J:U=0:MODE
 6:RETURN
P 5
 10 FOR J=0 TO 49:NEXT J:RETURN
P 6
 10 Y=0:IF V=4;RETURN
 20 IF V=9;M=99:RETURN
 30 IF V=14;M=0:RETURN
 40 IF V=13;IF M=99;RETURN
 50 IF V=10;M=M-10:RETURN
 60 IF V≧10;IF M≦89;M=M+10:RETURN
 70 IF M+V≦99;M=M+V:RETURN
 80 Y=1:RETURN
P 7
 20 V=INT (RAN#*13)+1:IF Z(V)=4 THEN 20
 30 Z(V)=Z(V)+1:IF V=1;IF Z=0;IF RAN#<.2
5;Z=1:V=14
 40 U=U+1:IF U=52 THEN #4
 50 RETURN
P 8
 10 I=0
 40 FOR J=0 TO 2:IF N(I)=R(J);RETURN
 60 NEXT J:I=I+1:IF I<4 THEN 40
 70 FOR J=0 TO 2:IF R(J)≧11;IF M≦89;RETU
RN
 75 IF R(J)=13;IF M=99;RETURN
 80 IF R(J)+M≦99;RETURN
 100 NEXT J:PRINT :PRINT " COM";:GOSUB #
2
 110 PRINT "GAME OVER    ";:PRINT :PRINT
 "SCORE";X*7E3+W-7E3;
 120 IF W≧7E3;PRINT "♦";
```

■注意

実行するまえにDEFM13としてください。

■変数リスト

A……コンピューターのカード
B……コンピューターのカード
C……コンピューターのカード
D……P1用
E……P1用
F……P1用
G……選ばれるカードのナンバー
M……カードの数
N……役カードの判断用
O……役カードの判断用
P……役カードの判断用
Q……役カードの判断用
R……プレイヤーのカード
S……プレイヤーのカード
T……プレイヤーのカード
U……発行されたカードの枚数
V……汎用
W……ポイント
X……ラウンド
Y……汎用
Z……♡Aは出たか?
Z( )……それぞれのカードの発行された枚数

■プログラムの説明

P0		
	1〜 2	タイトル表示とCONT PLAYの判定
	3	クリア
	5	LET$
	10〜 20	初期化
	50	コンピューターのプレイ
	63	コンピューターの出したカードの数を加算
	70〜 80	出されたカードの表示
	90	コンピューターにカードをくばる
	150〜155	プレイヤーのカードの表示とプレイヤーの負け判断
	200〜220	プレイヤーのカード選択
	230	出したカードの判断
	400〜410	出したカードの表示とプレイヤーにカードをくばる
P1		コンピュータの思考ルーチン
P2		コンピュータのカード公開
P3		ブランク・カードの表示
P4		発行したカードの枚数のクリア
P5		ウエイト
P6		出されたカードの数の加算
P7		
	20	4枚とも発行されていないカードを選ぶ
	30	1枚発行したことの記憶と、♡Aの発行
	40	発行したカードの枚数が52枚になったZ(1)〜Z(13)のクリア
P8		プレイヤーの負け判断

■99を知らない読者のために

99は場札の合計が99を超えるようなカードを出したプレイヤーが負けです。



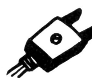
〈Card Game 99〉今回はトランプゲームが多いね。あたしの知っているルールとはちょびっと違うけど、このゲーム1ケ月ぐらいやってたことあったんだ。はじめは「くだらない」と思っていたのに、だんだんおもしろくなってきたわけ。なんかわくわくしながらやるんだよね、次に相手は何を出すかなぁって考えながら。とにかくトランプ大好きなゆみは、このゲームおもしろかったです。このゲーム、ポケコンでやってみたら、次はトランプでやってみてね。

標準打ちこみタイム
30分

3つのタイプの剣士と戦うPB剣道道場。ヤットォッ、なんちゃって正義の剣士Zは行く!

剣道

FOR PB-100/100F/110+増設RAM,PBファミリー



アタックは1マスおいて仕掛けること

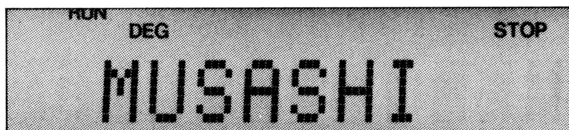
RUNするとタイトルと、何人目との対戦かという表示が出て、その後ろ人の名前が交互に表示されていくので、好きなキーを押せば対戦相手が決まる。3人ともちょっとタイプが違う。

キミは〝Z〞。4、6キーで左右に動いて、相手(S)に攻撃を仕掛けよう。

8で上段の構え、2で下段の構え。Aキーでアタック。相手が自分と同じ構えをしているときは、アタックしても刀がぶつかりあうだけで攻撃しても意味がない。

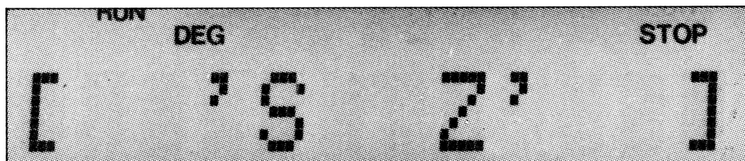
キミが勝つと審判が白旗をあげ、相手が勝つと黒旗をあげる。

タイプの違う3人と勝負して総ナメにしてやろう。

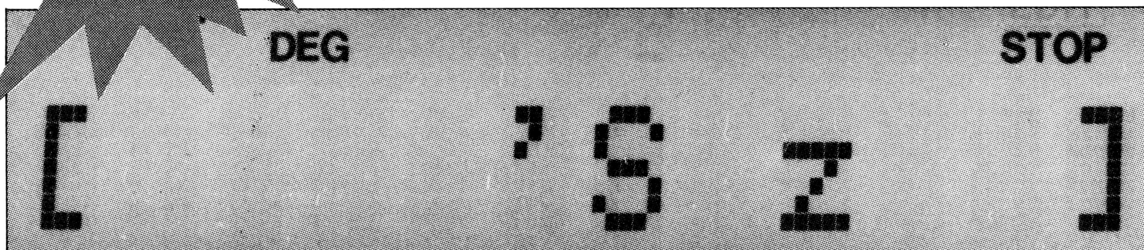


⬆まず、最初の対戦相手はムサシに決定

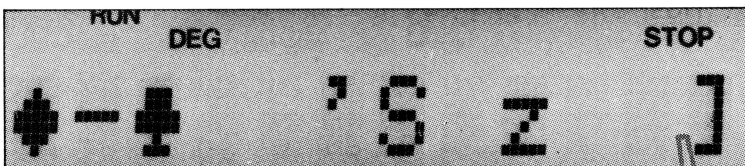
てやあっ



⬆上段の構え。両者ジリジリと歩みよって相手のスキをうかがう

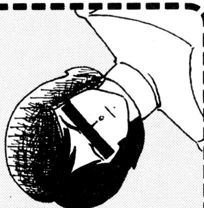


⬆しまった! 敵の先制攻撃を受けると、今まで大文字だっキャラクタが小文字になる



⬆審判が黒旗をあげ、ムサシの勝ちの宣告

1本!



中古パソコンをほしがっている広島基町高校のアマチュア無線部員

突然ですが、ぼくは高校に入ってアマチュア無線部に入りました。無線部にはなぜかMSXが1台あって部員がそろってゲームのうばいあいをしています。だれかこんな無線部に中古パソコンでいいから寄付してやってください。

BYデータ・ガンダム

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉実話です。ぼくがガケを削っている時……A「だれだ! 破壊を削ると自然の1部分にしているやつは!」ぼく「ごめ～ん」(神奈川県・吉田誠クン)★これはヒット作品だね。もう、だれがなんと言おうと5カラグラムだもんね。☆

〈ウニウニ会話シリーズ〉「新潟県の地名、よいた(与板)みつけ(見附)にいがた(新潟)を逆から読んでみて」「たがいにけつみたいよ」「わっ、スケベ!」(新潟県・S-F.AmkII)☆人のケツ見ててておならをかけられてもしらないぞ!! 2カラグラム。☆

```
P 0
 10 PRINT "*  KENDOU  *";:GOSUB #9:M=0
 20 PRINT M+1;" ninme";:GOSUB #9
 30 C$="MUSASHI":D$="KOJIROU":E$="GUNDAM"
 40 FOR A=1 TO 3:PRINT :PRINT CSR 2;B$(A);
 50 IF KEY ≠"" THEN 70
 60 NEXT A:GOTO 40
 70 PRINT CSR 2;B$(A);:GOSUB #9:J=0:N=0
 80 FOR H=0 TO 4:PRINT CSR 3;J;CSR 6;N;CSR 0;"You:";CSR 8;":PB";
 85 PRINT CSR 5;"vs";:GOSUB #9
 90 X=7:V=4:Y=-1:U=1:K=0
 100 IF Y=-1;G$="・"
 110 IF Y=1;G$="’"
 120 IF U=-1;W$="’"
 130 IF U=1;W$="・"
 140 PRINT :PRINT CSR 0;"[";CSR 11;"]";
 150 PRINT CSR X;"Z";CSR X+Y;G$;CSR V;"S";CSR V+U;W$;
 160 IF KEY ="4";X=X-1
 170 IF KEY ="6";X=X+1
 180 IF KEY ="8";Y=1
 190 IF KEY ="2";Y=-1
 200 IF KEY ="A";GOSUB 280:IF K≧1 THEN 500
 210 Z=0:GOSUB #A
 220 IF X≦V;X=X+1:V=V-1
 230 IF X≧9;X=9
 240 IF V≦2;V=2
 250 IF Z=1;GOSUB 390
 260 IF K≧1 THEN 500
 270 GOTO 100
 280 IF Y=-1 THEN 340
 290 IF U=-1;IF X=V+2;PRINT CSR V-1;" S°Z ";:GOSUB #8:RETURN
 300 PRINT CSR X-1;"’Z ";:GOSUB #8:PRINT CSR X-1;"-Z";:GOSUB #8
 310 IF X=V+2;K=1:PRINT CSR V-1;" s";
 320 PRINT CSR X-1;"’Z";:GOSUB #8:PRINT CSR X-1;" Z’";:GOSUB #8
 330 RETURN
 340 IF U=1;IF X=V+2;PRINT CSR V-1;" S×Z ";:GOSUB #8:RETURN
 350 PRINT CSR X-1;"・Z";:GOSUB #8:PRINT CSR X-1;"-Z";:GOSUB #8
 360 IF X=V+2;K=1:PRINT CSR V-1;"S ";
 370 PRINT CSR X-1;"-Z";:GOSUB #8:PRINT CSR X-1;"・Z";:GOSUB #8
 380 RETURN
 390 IF U=-1 THEN 450
 400 IF Y=-1;IF V=X-2;PRINT CSR V-1;" S×Z ";:GOSUB #8:RETURN
 410 PRINT CSR V;"S・";:GOSUB #8:PRINT CSR V;"S-";:GOSUB #8
 420 IF V=X-2;K=2:PRINT CSR X;" Z";
 430 PRINT CSR V;"S-";:GOSUB #8:PRINT CSR V;"S・";:GOSUB #8
 440 RETURN
 450 IF Y=1;IF V=X-2;PRINT CSR V-1;" S°Z ";:GOSUB #8:RETURN
 460 PRINT CSR V-1;" S’";:GOSUB #8:PRINT CSR V;"S-";:GOSUB #8
 470 IF V=X-2;K=2:PRINT CSR X;"z ";
 480 PRINT CSR V;"S’";:GOSUB #8:PRINT CSR V-1;"’S ";:GOSUB #8
 490 RETURN
 500 L=9:IF V-1≧4;L=0
 510 PRINT CSR L;" /‡";:FOR Q=0 TO 150:NEXT Q
 520 IF K=1;PRINT CSR L;"□-";:GOSUB #9:J=J+1
 530 IF K=2;PRINT CSR L;"+-";:GOSUB #9:N=N+1
 540 NEXT H:IF J>N THEN 570
 550 PRINT " GAME OVER";:GOSUB #9:PRINT "SCORE";M;:GOSUB #9
 560 INPUT "REPLAY",O$:IF O$="Y" THEN 10
 565 END
 570 M=M+1:PRINT M;"nin kachi";:GOSUB #9:GOTO 20
P 1
 5 I=INT (RAN#*10)
 10 IF I≧7;V=V+1
 20 IF I=6;V=V-1
 30 IF I=5;U=1
 40 IF I=4;U=-1
 50 IF I≦3;Z=1
 60 RETURN
P 2
 5 I=INT (RAN#*8)
 10 IF I=7;V=V+1
 20 IF I=6;V=V-1
 30 IF I≦4;IF Y=-1;U=1
 35 IF I≦4;IF Y=1;U=-1
 40 IF U=Y;IF I=5;Z=1
 50 RETURN
P 3
 5 I=INT (RAN#*8)
 10 IF I=7;V=V+1
 20 IF I=6;V=V-1
 30 IF I=5;U=1
 40 IF I=4;U=-1
 50 IF I≦2;Z=1
 60 RETURN
P 8
 10 FOR Q=0 TO 4:NEXT Q:RETURN
P 9
 10 FOR Q=0 TO 250:NEXT Q:PRINT :RETURN
```

■変数リスト

A……ループ
B$……相手の名前表示
C$……"MUSASHI"
D$……"KOJIROU"
E$……"GUNDAM"
G$……刀の状態表示
H……ループ
I……敵移動用乱数
J……自分のとった試合数
K……勝敗判定数
L……審判表示位置
M……勝ちぬいた相手の数
N……相手の取った試合数
O$……リプレイ用
Q……ループ
U……相手の刀の状態
V……相手表示位置
W$……敵の刀の状態表示
X……自分表示位置
Y……自分の刀の状態
Z……攻撃判定

■プログラムの説明

P 0

10〜20	タイトル表示
30〜70	相手選択
80〜85	試合結果表示
90	初期設定
100〜130	画面設定
140〜150	画面表示
160〜200	キー入力
210〜270	各処理
280〜490	攻撃処理
510〜540	審判表示と試合判定
550〜565	ゲームオーバー
570	勝ち表示

P 1	MUSASHIの移動、攻撃判断
P 2	KOJIROUの移動、攻撃判断
P 3	GUNDAMの移動、攻撃判断
P 8	
10	時間待ち
P 9	
10	時間待ち

●PB-100系

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉「おまえ、プログラムポシェットのウニウニ会話シリーズにハガキが載ったんだってなっ」「うん」「で、どんな内容だったんだい？」「こんな内容だよ」（栃木県・ばんちゃんずのBANCHA）☆どこまでも明るいばんちゃんず。イラストも楽しみだけど、今度は写真も送ってきてね。それからどんな活動をしているとか……で、カラグラムのほうなんだけど、2.5カラグラム。5人で分ければ0.5カラグラム。みんなでなかよく生きてね。バイバイ。☆

標準打ちこみタイム 30分

時間の外の世界でワイングラス、羽根ペン・スプーンと戦うおもちゃの兵隊ゲーム

時計仕掛けのプライベートルーム

FOR PC-1500/1501



時計が逆に回り、おもちゃの兵隊が戦う

ここは時間の外の世界。時計は逆に回り、おもちゃの兵隊とワイングラスたちが戦っている。

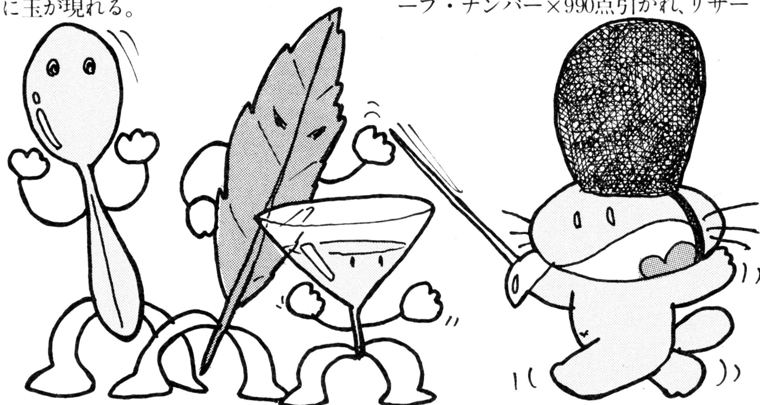
[O]、[=]で兵隊を左右に動かし、スペースキーで進行方向に剣をふりおろすのだ。敵を3匹倒すと、画面のどこかに玉が現れる。

この玉を剣で切ると、ボーナス990点。でも、すぐに消えてしまうので急いでとらないとムダにしてしまう。

玉を1個切るたびに、画面右上の数字が1あがる。この数字はリザーブ・ナンバーといって、やばいときに役に立つのだ。敵にはさまれたりしたとき、[SHIFT]で危機から脱出できるのだ。

ただし、スコアからそのときのリザーブ・ナンバー×990点引かれ、リザーブ・ナンバーは0にもどってしまう。

リザーブ・ナンバーがⅢになったところで面クリア。次のレベルへ。ステージ1のレベル1ではワイングラス、レベル2で羽根ペン、レベル3でスプーンが出てくる。



BY HOGSS

PC-1500とアクションゲームの相性の悪さを嘆きつつ、マシン語に救いを求める東京の高2

『ADD MID』以来、PC-1500のゲームがのらなくなって「もう2度と徳間書店なんかに応募するものか」と思ってましたが、採用をきっかけにこれから毎号ポシェットを買うのでお許しください。PC-1500とアクションゲームは相性が悪い。マシン語しかないね。



8.22

↑ワイングラスを切りたおしていると、ポッカリと玉が出てくる

8.08 990

↑玉を切ると990点。右上のリザーブ・ナンバーがⅠになり、あるかもしれない危機にそなえよう。

7.59

↑ワイングラスを切りたおす。ガシャン！という感じのグラフィックはなかなか好評だった



〈時計仕掛けのプライベートルーム〉このプログラムは、半年越しのねばり勝ちなんだ。投稿してくれたのが、1月ごろなんだよねだいぶ、じれったい思いさせちゃったけど、今回めでたく採用ってなわけ。タイトルを深〜く考えると……おばけ屋敷→エクソシスト→オーメン→恐い→NO.3の97ページ左上のイラスト……と連想してしまった。うっ、なんか、自分で書いておきながら、寒気を感じてしまった。こんな自分をかわいそうだと思う。

```
1 DIM X(2):FOR I=1 TO 17:READ @$(I):NEXT I
2 "A"WAIT 0:RANDOM :PRINT " CL";:GPRINT "1C22414D49221C",:PRINT "CKWORK PRIVATE-
ROOM":BEEP 3
3 IF INKEY$ ="" THEN 3
4 R=3:P=1:Q=1:S=0:USING :PAUSE "BEST SCORE:";H
5 T=8.3:Y=P+2
6 M=0:POKE &764E,0
7 X=13:N=0:B=0:V=1:Z=0:X(1)=9:X(2)=18:X$="":FOR I=1 TO 12:X$=X$+CHR$ 95:NEXT I
8 USING :PAUSE " SCORE:";S:CLS:CURSOR 7:PRINT "l":CURSOR 20:PRINT "l"
9 CURSOR 23:GPRINT A$,:PRINT R-1:CURSOR 9:PAUSE "STAGE";P;":";Q:USING "###.##"
10 K=ASC INKEY$ :IFK=0 THEN 15
11 IF K=48 LET X=X-1:V=1:GOTO 15
12 IF K=61 LET X=X+1:V=3:GOTO 15
13 IF K=32 GOSUB 30
14 IF M>0 AND K=1 CURSOR 8:PRINT X$:BEEP 8,1:X(1)=9:X(2)=18:S=S-990*M:M=0:POKE &
764E,0
15 D=RND 2:IF RND6<YLET X(D)=X(D)+SGN (X-X(D)):IF ABS (X-X(D))>4 AND RND 9<Q*QLE
T X(D)=X-2+(D=2)*4
16 CURSOR 8:PRINT X$:B=B-1:IF B CURSOR G:GPRINT Q$
17 Y$=@$(5+Q*2+Z):CURSOR X:GPRINT @$(V+Z):CURSOR X(1):GPRINT Y$:CUESOR X(2):GPRI
NT Y$:BEEP 1,30,5
18 CURSOR 0:PRINT T:IF INT T=TLET T=T-.4:IF T<0 LET R=0:GOTO60
19 T=T-.01
20 IF X=X(1)OR X=X(2)THEN 60
21 Z=1-Z:GOTO 10
30 CURSOR X:GPRINT @$(5+V/2):C=X+V-2:IF (B>0 AND C=G)OR C=X(1)OR C=X(2)GOSUB 40:
RETURN
31 GCURSOR X*6-8+V*5:GPRINT "505050":BEEP 1,8,8:RETURN
40 FOR I=13 TO 16:CURSOR C:GPRINT @$(I):BEEP1,I,70:NEXT I
41 IF B>0 AND C=G CURSOR X:PRINT "990":S=S+990:B=0:M=M+1:POKE &764E,2^(7-M):IF M
=3 THEN 50
42 IF C=X(1)OR C=X(2)LET N=N+1:S=S+Q*30:X((C=X(2))+1)=9+(C=X(2))*9
43 IF N=3 LET B=6:N=0:G=8+RND 10
44 RETURN
50 BEEP 1,15,2E3:FOR I=45 TO 83 STEP2:GCURSOR I:GPRINT "552A":GCURSOR 265-I:GPRI
NT "2A55":BEEP 2,83-I,10
51 NEXT I:CURSOR 10:PAUSE "CLEAR! ":Q=Q+1
52 IF Q>3 USING :PRINT " SPECIAL BONUS:";T*1E4:BEEP 15,5:S=S+T*1E3:P=P+1:Q=1:R=R
+1:GOTO 5
53 GOTO 6
60 FOR I=5 TO 40:BEEP 1,I,10:NEXT I:C=X:GOSUB 40:R=R-1:IF RTHEN7
70 CURSOR 9:PAUSE "GAME OVER":USING :PAUSE "YOUR SCORE :";S
71 IF S>HPRINT ":: YOU SET NEW RECORD!! ::":H=S:FOR I=1 TO 100:BEEP 1,0,50:NEXT
I
72 GOTO 2
80 DATA "167B7B370201","463B3B770402","4102377B7B1640","4204773B3B4600"
81 DATA "563B3B770040","4000773B3B5610","0143253D254301","02464A7A4A4602"
82 DATA "60381C525A0D4543","60385C545A1A4A46","414306387070600","42464448183838
50"
83 DATA "40404A5C4A144040","5042486C41084260","6140404840004461","4040404040040
40"
84 DATA "404C52524C"
```

■変数リスト
X( )……相手のX座標
I……ループ用
A$,B$,C$,D$,E$,F$……おもちゃの兵隊のキャラクタパターン
G$,H$……ワイングラスのキャラクタパターン
I$,J$……羽根ペンのキャラクタパターン
K$,L$……スプーンのキャラクタパターン
M$,N$,O$,P$……爆発のキャラクタパターン
Q$……『たま』のキャラクタパターン
X$……床表示用キャラクタパターン
Y$……出現する敵のキャラクタパターン
R……プレイヤーの残り数
P……ステージ
Q……レベル
S……スコア
H……ハイスコア
T……残り時間
Y……敵の移動する確率
M……きった『たま』の数
X……プレイヤーのX座標
N……倒した敵の数
B……『たま』表示用カウンター
V……プレイヤーの進行方向
Z……画面制御用フラグ
C……爆発するキャラのX座標

■プログラムの説明

1	キャラクタ定義
2〜 3	タイトル
4〜 7	初期設定
8〜 9	初期画面作成
10〜 14	キー入力
15	敵移動用
16〜 17	画面表示
18〜 19	時計を作動させる
20〜 21	衝突したか判定
30〜 31	プレイヤーの攻撃ルーチン
40〜 44	爆発ルーチン
50〜 53	ステージクリア時の処理
60	やられたときの処理
70〜 72	ゲームオーバー・ルーチン
80〜 84	キャラクタデータ



〈ウニウニ会話シリーズ〉着るの活用形は、着ない、着ます、着る、着るとき、着れば、さて最後の命令形は“脱げ”だ。(着ろです……)（福井県・清水直喜クン）☆昔、こんなギャグを言ってたような気がするなあ。とりあえず3カラグラム。☆
〈ウニウニ会話シリーズ〉「あなたは瀬古さんですか？」「そうです」（埼玉県・小笠原㊥大輔）☆そうですって宗兄弟のことをかけてあるんだね。おもろ〜い。これは3カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
50分

広々とした液晶のロールプレイング空間に、キミはひとりで旅立っていくのだった……。

悪しき王国 BAD KINGDOM Ⅰ

FOR PC-1350

BY 山口和男

今、魔法の使える『BAD KINGDOMⅡ』を準備している、兵庫県の高校2年生

以前、ポシェット59年VOL・3に『DOWN DOWN』で掲載された山口です。実は今回のプログラム、投稿したのが3月だったのでボツったかなと思っていました。だから、6月末に見覚えのあるテクポリ封筒を見たときは「ええっ!!」と声をあげたりしたものでした。ところで、現在、続編のⅡを準備しています。ご期待ください。

途中で疲れても安心。メモリ機能付き！

聖剣を求めて悪い島にたどいついた青年が主人公のロールプレイング。

RUNすると〝BADLAND 1〞と表示後〝OLDGAME？〞ときいてくるのでゲームスタート。

〝P＝6・H＝6.(2.,2.)〞という表示は、Pが攻撃力、Hが体力、カッコのなかは今いる座標だ。座標はX座標、Y座標とも1～6で、6×6のエリアなのだ。

移動は、2、4、6、8がそれぞれ南、西、東、北への移動で、入力後、ENTERキーを押すこと。このときに*を入力すると、現在の状態がメモリに記憶され電源を切っても、最初の質問でYを入力すれば続きができるのだ。

```
ATU: P=6. H=6.
Orc: H=8.
COMMAND* _
```

⬆町から出発。2、4、6、8で移動方向を決めて進んでいこう

```
ATU: P=6.H=6.(2.,1.)
ココハ ジャングル デス.
 ナニカ ヤッテキタ...
```

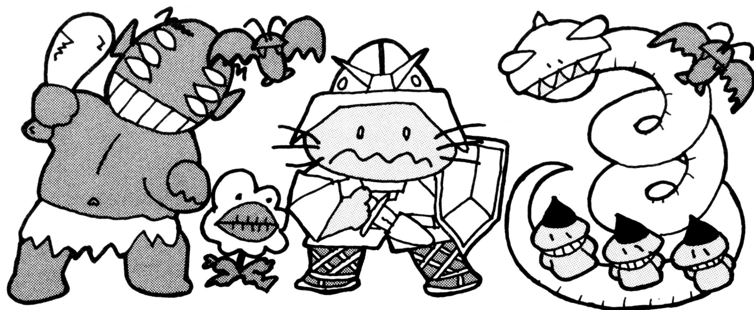
⬆ジャングルにたどりつくと、何かがやってくる。敵だ

```
ATU: P=6.H=6.(2.,2.)
ココハ マチ デス.
COMMAND* _
```

⬆敵はOrc。戦うのなら、+ENTER、逃げるなら、-ENTER。〝,〞の入力ならワープだ

```
ATU ハ Orc ヲ タオシタ !
```

⬆敵を倒した。だが体力が残り少ない。もといた町にもどれば、体力が回復する



ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉どうして遠くに置いても、そばというのでしょう？（東京都・ボールくん！）☆なんか落語の世界になりそう。こーゆーやつには、2カラグラム。☆

〈ウニウニ会話シリーズ〉どうして、きのう行っても京（今日）都というのでしょう？（東京都・ボールくん！）☆え～、うそお～、わかあ～んなあ～い。わかりましえん。I dont know。しらんもんね。とにかく2カラグラムだよーん。☆

```
  1:GOTO 500
 10:CLS : WAIT 0:
    CURSOR 0,0: PRINT N$
    ;": P=";P;"H=";H;"("
    ;X;",";Y+1;")";
 14:R= ASC ( MID$ (M$(Y)
    ,X,1))-48
 15:ON R+1 GOTO 16,21,22
    ,23,24
 16:IF P=H THEN 20
 17:CLS : CURSOR 1,1:
    PRINT "ｺｺﾊ ﾏﾁ ﾅﾉﾃﾞ ﾀ
    ｲﾘｮｸｶﾞ"
 18:WAIT 200: CURSOR 3,2
    : PRINT "ｶｲﾌｸｼﾏｼﾀ."
 19:H=P: GOTO 10
 20:QQ$="ﾏﾁ": GOTO 25
 21:QQ$="ｿｳｹﾞﾝ": GOTO 25
 22:QQ$="ｼﾞｬﾝｸﾞﾙ": GOTO
    25
 23:GOTO 200
 24:GOTO 250
 25:CURSOR 0,1: PRINT "ｺ
    ｺﾊ ";QQ$;" ﾃﾞｽ."
 30:IF RND (R+1)-1<>0
    THEN 100
 40:INPUT "COMMAND* ";O$
 41:IF O$<>"*" THEN 50
 42:S1= ASC ( MID$ (N$,1
    ,1)):S2= ASC ( MID$
    (N$,2,1)):S3= ASC (
    MID$ (N$,3,1))
 43:S4= ASC ( MID$ (N$,4
    ,1)):S5= ASC ( MID$
    (N$,5,1))
 44:POKE &6A00,S1,S2,S3,
    S4,S5,X,Y,P,H
 50:IF O$="4" AND X>1
    LET X=X-1
 52:IF O$="6" AND X<6
    LET X=X+1
 54:IF O$="8" AND Y>0
    LET Y=Y-1
 56:IF O$="2" AND Y<5
    LET Y=Y+1
 90:GOTO 10
100:CURSOR 1,2: WAIT 250
    : PRINT "ﾅﾆｶ ﾔｯﾃｷﾀ..
    .": WAIT 0
105:V= INT (P/3): IF V>1
    2 LET V=12
110:W=( INT ( RND V))-1:
    KK$=LL$(W):GG=G(W):L
    L=L(W)
120:WAIT 0: CLS :
    CURSOR 0,0: PRINT N$
    ;": P=";P;" H=";H;
130:CURSOR 0,1: PRINT KK
    $;": H=";LL
140:CURSOR 0,2: INPUT "C
    OMMAND* ";O$
145:WAIT 200
150:IF O$<>"+" THEN 170
154:ON INT ( RND 3)
    GOTO 155,160,165
155:CLS : CURSOR 0,1:
    PRINT KK$;" ﾊ ";N$;"
     ﾉ ｺｳｹﾞｷ ｦ ｶﾜｼﾀ !":
    GOTO 120
160:B=P-GG: IF B<1 LET B
    =1
161:B=B+ INT ( RND 3)-1:
    LL=LL-B:SS$=N$:BB$=K
    K$:J=B: GOSUB 700
162:IF LL<1 THEN 300
163:GOTO 120
165:U=GG-P: IF U<1 LET U
    =1
166:U=U+ INT ( RND 3)-1:
    H=H-U:SS$=KK$:BB$=N$
    :J=U: GOSUB 700
167:IF H<1 THEN 400
168:GOTO 120
170:IF O$<>"-" THEN 190
175:D=P-GG: IF D<1 LET D
    =1
177:IF INT ( RND (D+1))<
    >1 THEN 180
178:CLS : WAIT 200:
    CURSOR 5,1: PRINT "ｼ
    ｯﾊﾟｲｼﾀ !":H=H-1: IF
    H<1 THEN 400
179:GOTO 120
180:CLS : WAIT 200:
    CURSOR 5,1: PRINT "ﾀ
    ﾞｯｼｭﾂ ｾｲｺｳ !": GOTO
    10
190:IF O$<>"," THEN 199
191:WAIT 0: CLS :
    CURSOR 5,1: PRINT "W
    ARP !!": LINE (0,0)-
    (118,31),S,&AAAA,BF:
    X= RND 6:Y= RND 4-1:
    H=1: GOTO 10
199:GOTO 120
200:CLS : WAIT 200:
    CURSOR 3,1: PRINT "ｳ
    ﾜｰｯ! ｵﾄｼｱﾅﾀﾞ!!
         ﾀｽｹﾃｸﾚｪ-----"
210:GOTO 400
250:CLS : WAIT 200:
    PRINT "ﾜｧｰｯ! ｱﾚﾊ ﾅﾝﾀ
    ﾞｰｯ!": PRINT "ｵｵｯ ｺﾚ
    ﾊ ..."
260:CLS : WAIT 0:
    CURSOR 0,1: PRINT "ｱ
    ﾅﾀﾊ ﾂｲﾆ ｢HOLY SWORD｣
    "
261:WAIT 250: CURSOR 6,2
    : PRINT "ｦ ﾃﾆｲﾙﾀ."
290:GOTO 410
300:CLS : WAIT 200:
    CURSOR 2,1: PRINT N$
    ;" ﾊ ";KK$;" ｦ ﾀｵｼﾀ
    !"
305:U= INT ( RND 2):P=P+
    U:H=H+U
310:CLS : CURSOR 2,1:
    PRINT "ｱﾅﾀﾊ POWER ｶﾞ
     ";U;"POINT ｱｶﾞｯﾀ !"
    : GOTO 10
400:CLS : WAIT 200:
    CURSOR 2,1: PRINT N$
    ;" ﾊ ｼﾝﾀﾞ..."
410:CLS : CURSOR 6,1:
    PRINT "THE END"
490:END
500:CLS : WAIT 0: PRINT
    "BAD KINGDOM 1"
520:DIM M$(5)*6,LL$(11)*
    8,L(11),G(11)
530:FOR I=0 TO 5: READ M
    $(I): NEXT I
540:DATA "221132","20112
    3","311122","211232"
    ,"223222","232224"
550:FOR I=0 TO 11: READ
    LL$(I),G(I),L(I):
    NEXT I
555:DATA "Goblin",4,3,"O
    rc",8,8,"Troll",10,9
    ,"Serpent",15,13
557:DATA "Mummy",17,15,"
    Ghost",20,18,"Zonbi"
    ,23,21,"Skeleton",26
    ,30
559:DATA "Giant",26,40,"
    Vampire",38,30,"B.Kn
    ight",55,50,"Dragon"
    ,60,70
580:RANDOM :P=6:H=6:E=1:
    X=2:Y=1
590:INPUT "OLD GAME ? ";
    T$: IF T$<>"Y" THEN
    600
591:S1= PEEK &6A00:S2=
    PEEK &6A01:S3= PEEK
    &6A02:S4= PEEK &6A03
    :S5= PEEK &6A04
592:N$= CHR$ (S1)+ CHR$
    (S2)+ CHR$ (S3)+
    CHR$ (S4)+ CHR$ (S5)
593:X= PEEK &6A05:Y=
    PEEK &6A06:P= PEEK &
    6A07:H= PEEK &6A08:
    GOTO 610
600:CURSOR 2,2: INPUT "N
    ame ? ";N$
605:IF LEN N$>5 THEN
    CURSOR 8,2: PRINT "
          ": GOTO 600
610:GOTO 10
700:CLS : CURSOR 0,1:
    PRINT SS$;" ﾊ ";BB$;
    " ﾆ ";J;"POINT ﾀﾞﾒｰｼ
    ﾞ ｦ ｱﾀｴﾀ !": RETURN
800:"by Kazuo.Yamaguchi"
```

■変数リスト

P……プレイヤーの攻撃力
H……プレイヤーの体力
X……プレイヤーのX座標
Y……プレイヤーのy座標－1
M$(0)～M$(5)……地図
LL$(0)～LL$(11)……モンスター名
G(0)～G(11)……モンスターの攻撃力
L(0)～L(11)……モンスターの体力
N$……プレイヤーの名前
QQ$……場所
O$……コマンド入力

■メモリーマップ

&6A00～&6A04……プレイヤーの名前
&6A05……プレイヤーのx座標
&6A06……プレイヤーのy座標－1
&6A07……プレイヤーの攻撃力
&6A08……プレイヤーの体力

■プログラムの説明

10	画面設定
14～ 22	場所判定
25	場所表示
30	トラブル乱数発生
40	コマンドキースキャン
41～ 44	メモリー機能
50～ 56	移動方向判定および処理
90	メインルーチン終了、再び10行にもどる
100～199	モンスターとの戦闘サブルーチン
200	落とし穴
250～261	聖剣発見処理
300～310	モンスターとの戦闘勝利ルーチン
400	プレイヤー死亡ルーチン
410	エンディング
500	タイトル
520～559	データ読みこみ
580	初期設定
590～593	継続プレイルーチン
600～605	プレイヤーの名前入力ルーチン
700	戦闘結果表示
800	作者名

ポシェット裏面場

〈お知らせ〉ポシェット裏面場のなかの〈ゆみちゃんトマト〉で“逆さ言葉”と“ウニウニ会話シリーズ”を大募集しています。そのほか、キミのまわりではやっているギャグや、友だちのおかしな話、おもしろいことなら、なんでも受けつけちゃうもんね。バシバシ送ってちょーらい。これにはカラグラムといって、1から5までのグラムがついて、合計10カラグラムに達したら、ゆみが選んだプレゼントをあげちゃいます。あて先はプログラムと同じ。「ゆみちゃんトマト」係まで。イラストなどもヨロシク。

わびさび

プログラムの世界

今回のわびさびマシン

●MSX●FM-7シリーズ●X1シリーズ ●M5(Pro,Jr.)
●MZ-700シリーズ ●PC-6601,SR ●PC-1500/1501

半分冗談でわびさびプログラムを募集したら、どどっと送られてきた。でも、結局採用したのは本人が他のまじめな部門で送ってきたのが多かったみたい。う〜ん、「わびさび」ってのは単に「くだらない」ってことじゃないんだよね。「くだらない」けど「おもしろい」……これがわびさびなんだけどね〜。といいつつ、今回もわびさびです。

楽しいわびさび 短いわびさび

DOWN DOWN（ダウン ダウン）

DOWN DOWN2（ダウン ダウン ツー）

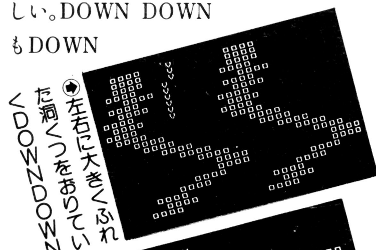
FOR MSX(8K)

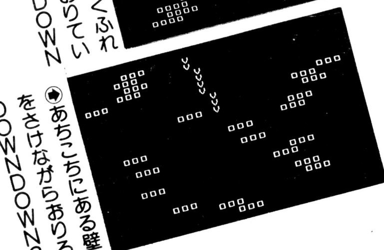
BY 5A's

前回の『かっそー6』に似ているけれど、こっちのほうがもっとゲームらしい。DOWN DOWNもDOWN2も単純な縦スクロールだけどなかなか遊べるし、なんといっても1行だもんね。

キミが操作するのは"V"。<と>キーで左右に動かしてズンズン進んでいくのだ。リプレイは RETURN 。

DOWN DOWNは地下洞くつを進む感じ、2のほうは壁をよけていく感じだけど、2のほうが難しいみたいだな。


⬆左右に大きくふれた洞くつをおりていくDOWN DOWN


⬆あちこちにある壁をさけながらおりるDOWN DOWN2

歩くわびさび

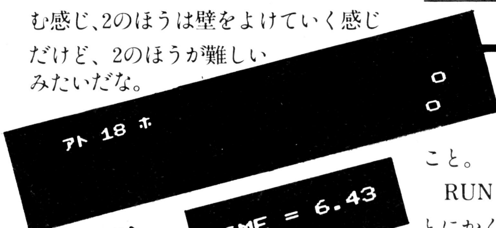
ぽんぽこWALK（ウォーク）

FOR MSX(8K)

By Beta.K

RUNするまえにSCREEN 0:WIDTH40としておくこと。

RUNさせるといきなりはじまるので、とにかくカーソルキーの→をすばやく



⬆左から右へ、ぽんぽこWALK

●DOWN DOWN

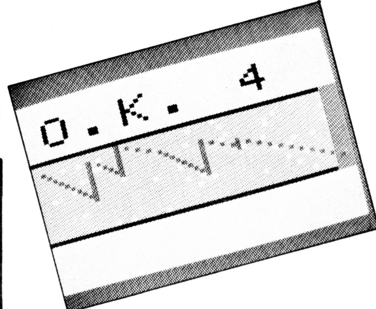
```
1 DEFINTA-Z:FORA=1TO1:SCREEN1:WIDTH32:C=
D+8:FORE=1TO1:VPOKE6432+C,86:LOCATED,23:
PRINT"□□□□"SPC(10)"□□□□":B$=INKEY$:C=C+(
(B$=".")-(B$=","))*(A>9):D=D+RND(1)*7-3:
D=D+(D>13)*3-(D<1)*3:E=(VPEEK(6432+C)=32
)+1:A=A+1:NEXT:PRINTA:INPUTB$:A=0:NEXT
```

●DOWN DOWN 2

```
1 DEFINTA-Z:FORA=1TO1:SCREEN1:WIDTH32:C=
15:FORE=1TO1:VPOKE6432+C,86:LOCATED,23:P
RINT"□□□":B$=INKEY$:C=C+(B$=",")-(B$="."
)-(C<1)+(C>29):D=RND(1)*29:E=(VPEEK(6432
+C)=32)+1:A=A+1:NEXT:PRINTA:INPUTB$:A=0:
NEXT
```

ポシェット告知板

〈ボツ通知について〉テクノポリスでは、すでに発表済みだけど、4月1日から（エイプリルフールじゃありません）いよいよ、恐怖の「ボツ通知」をはじめることにしました。すでに、第1弾（1月投稿分）から第5弾（5月投稿分）までは発送を終えています。このボツ通知には編集部で内部の資料として使っている、例の評価表の写しが付いていて、キミのプログラムがどのように評価されたかが、だいたいわかるようになっているのです。



➡P-YON氏の冒険、成功

●ぽんぽこWALK

```
10 SCREEN0:DEFINTA-Z:X=1:TIME=0:FORW=1TO
100:LOCATE3,0:PRINT"ｱﾄ";100-W;"ﾎ ":FORI=
0TO2:I=0:S=STICK(0):IFS<>1.5+X*1.5THENNE
XTELSEX=-X:LOCATE(W¥3)MOD35+3,X+3:PRINT"
 o":NEXTW:CLS:PRINT"  TIME =";INT((TIME/
60)*100)/100:FORI=0TO2:I=0:IFSTICK(0)=1T
HENRUNELSENEXT
```

何度もたたきつづけよう。これは、ハイパー歩行ゲームなのだ。

100歩歩くとタイムが出ておわり。リプレイは、カーソルキーの[↑]だ。

ふつうの人は6秒台だろうという作者の予想があったけど、よっちゃんは4.83秒まで記録を伸ばしてしまった。

冒険わびさび



FOR MSX(8K)

BY Beta.K

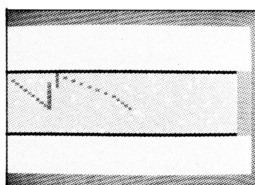
P-YON氏は大金持ちだが、もと盗賊である。このゲームは彼がノール屋敷へ忍びこんだときのお話（ま、なんでもいいけどね)。

首尾よく金を手に入れて帰ろうとしたP-YON氏だが、やばい! 天井と床に電気が流れている。しょうがないので、通路中のパイプ（画面ではただの四角)にとびうっつていくしかない。

パイプにふれると真上にジャンプ。スペースキーを押すと右下に下降する。このとき、さらにスペースキーを押すと右へ行くスピードがあがる。

で、うまく右の安全地帯に行けばひと安心。しかし、この通路はまだまだ無限に続くのだった。

冒険している気分になれる、変型よっぱらいゲーム。ストーリーとゲームの一貫性のなさに、MSX担当のよっちゃんはしきりに感心していました。



⬅スペースキーで右下へ。ブロックで真上にはねかえる

●P-YON氏の冒険

```
10 COLOR1,15,7:SCREEN3:DEFINTA-Z:CLOSE#1
:OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1: LINE(0,60)-(25
5,140),1,B:LINE(4,64)-(250,136),10,BF:FO
RI=0TO50:PSET(INT(RND(1)*60)*4+12,INT(RN
D(1)*19)*4+64),15:NEXT:LINE(240,60)-(255
,140),2,BF:LINE(0,64)-(16,80),10,BF:X=8:
Y=68:P=0
20 IFSTRIG(0)THENK=0:X=X+4
30 IFP=15THENK=1ELSEIFP=1THEN70ELSEIFP=2
THEN50
40 Y=Y+4-K*8:X=X+4-K*4:P=POINT(X,Y):PSET
(X,Y),7:FORI=0TO150:NEXT:GOTO20
50 SC=SC+21-Y¥4+15:PSET(20,20),15:PRINT#
1,"O.K.";SC
60 IFSTRIG(0)THEN 10ELSE60
70 PSET(20,20),15:PRINT#1,"OUT";SC
80 IF$TRIG(0)THENRUNELSE80
```

うるさいわびさび



FOR FM-7シリーズ

BY 八巻和喜

これは、FM-7によるドラムセットのシミュレーション。

キーボードをたたけば、ドラム演奏ができる! X1を持っている友だちがいたら、16ページの『ORGAN』を打ちこませて共演もできちゃう。

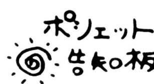
キーは、画面それぞれに書きこまれているとおり。シンセサイザー・ドラムが[1]、[2]、[3]、スネアが[R]か[O]、バス・ドラムがスペースキー、ハイハットが[5]か[9]、ロー・タムが[X]か[/]、ハイ・タムが[S]か[:]。[0]を押すとプログラムが終了する。

キーを覚えて、自分がいちばん使いやすい指の配置を考えよう。ファンクション・キーに適当な文字をセットしておけば、すばやい連続音もできる。

●スーパー・ドラム

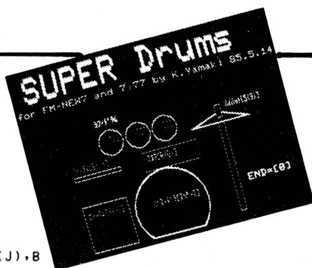
```
10 ' ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
20 ' ♦  ｽｰﾊﾟｰ･ﾄﾞﾗﾑ                    ♦
30 ' ♦ for FM-NEW7 and 7,77          ♦
40 ' ♦ by ﾔﾏｷ ｶｽﾞﾖｼ   85'5/14         ♦
50 ' ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
60 '
70 COLOR 7,0:WIDTH 40,25
80 DIM CX(4),CY(4),CH(4),CC(4)
90 DIM X1(5),Y1(5),X2(5),Y2(5),BC(5)
100 DIM SX(11),SY(11),S$(11),SC(11)
110 GOSUB 260
120 SOUND 7,7
130 SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16
140 I$=INPUT$(1)
150 IF I$=" " THEN SOUND 6,29:GOTO 240
160 IF I$="R" OR I$="O" THEN SOUND 6,16:GOTO 240
170 IF I$="5" OR I$="9" THEN SOUND 6,3:GOTO 240
180 IF I$="X" OR I$="/" THEN SOUND 6,23:GOTO 240
190 IF I$="S" OR I$=":" THEN SOUND 6,11:GOTO 240
200 IF I$="2" THEN SOUND 7,60:SOUND 1,0:SOUND 8,10:FOR I=255 TO 0 STEP -20:SOUND
 0,I/2:NEXT:SOUND 7,63:GOTO 120
210 IF I$="1" THEN SOUND 7,60:SOUND 1,0:SOUND 8,10:FOR I=0 TO 255 STEP 20:SOUND
0,I/2:NEXT:SOUND 7,60:GOTO 120
220 IF I$="3" THEN SOUND 7,62:SOUND 1,0:SOUND 8,10:FOR I=100 TO 250 STEP 10:SOUN
D 0,I/2:NEXT:SOUND 7,63:GOTO 120
230 IF I$="0" THEN END
240 SOUND 12,6:SOUND 11,1:SOUND 13,0
250 GOTO 140
260 ' ｸﾞﾗﾌｨｯｸ
270 RESTORE 530
280 FOR I=1 TO 4
```

リスト次ページに続く ➡



〈ボツ通知について〉担当はゆみちゃんです。ボツ通知は、受けとってから約3ケ月後に発送することになります。というのも、採用するかしないか判断するのに3ケ月くらいかかるからです。どんなにいいプログラムでも、受けとって採用決定するまでには2ケ月くらいかかるので、あきらめず、待っていてください。新しい企画はこれだけじゃないんです。まだまだつづきます。えっ!? もったいぶらずはやく言えって!! あわてない、あわてない。

```
290  READ CX(I),CY(I),CH(I),CC(I)
300 NEXT I
310 FOR J=1 TO 5
320  READ X1(J),Y1(J),X2(J),Y2(J),BC(J)
330 NEXT J
340 FOR S=1 TO 11
350  READ SX(S),SY(S),S$(S),SC(S)
360 NEXT S
370 FOR I=1 TO 4
380  CIRCLE(CX(I),CY(I)),CH(I),CC(I)
390 NEXT I
400 FOR J=1 TO 5
410  LINE(X1(J),Y1(J))-(X2(J),Y2(J)),PSET,BC(J),B
420 NEXT J
430 CONNECT(460,94)-(394,103)-(539,103)-(474,94),6,PSET
440 FOR S=1 TO 9
450  SYMBOL(SX(S),SY(S)),S$(S),1,1,SC(S)
460 NEXT S
470 FOR S=10 TO 11
480  SYMBOL(SX(S),SY(S)),S$(S),6,4,SC(S)
490 NEXT S
500 LOCATE 0,5:COLOR 4:PRINT "for FM-NEW7 and 7,77 by K.Yamaki 85.5.14
510 LOCATE 31,20:COLOR 6:PRINT "END=[0]"
520 RETURN
530 DATA 304,172,88,7,204,94,30,5,270,94,30,5,334,94,30,5
540 DATA 98,120,210,124,4,96,151,204,199,4,266,113,398,132,2
550 DATA 460,85,474,98,3,460,103,474,194,3
560 DATA 176,69,"ｼﾝ･ﾄﾞﾗﾑ",7,202,88,"[1]",2,268,88,"[2]",2,332,88,"[3]",2
570 DATA 98,110,"ﾊｲ･ﾀﾑ[S(:)]",3,106,158,"ﾛｰ･ﾀﾑ[X(/)]",3,276,117,"ｽﾈｱ[R(O)]",4
580 DATA 262,162,"ﾊﾞｽ･ﾄﾞﾗ[ｽﾍﾟｰｽ]",4,488,83,"ﾊｲﾊｯﾄ[5(9)]",5
590 DATA 20,3,"SUPER Drums",2,22,5,"SUPER Drums",5
```



FMC副会長と会長の共作。『ビューティフル・ドリーマー』の名曲喫茶のシーンのイメージが広がっている……と、わかる人にはわかるそうだ。

うらなうわびさび

OMIKUJI
オミクジ

FOR X1シリーズ
BY 加藤邦道

ククッ。これは要するにおみくじ。それ以外のなにものでもない。苦しいとき、つらいとき、涙が出るとき、死にたいとき、このオミクジをひけば、もっともっと落ちこんでしまうでしょう。パンプがちょっといたずらでオマケをつけたので、あわせてお楽しみください。

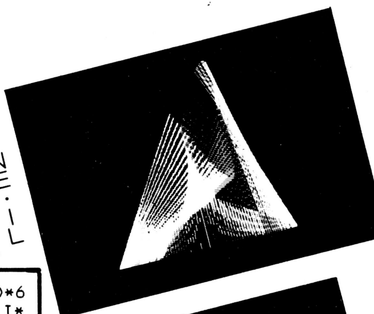
美しいわびさび

LINE ILLUSION
ライン・イリュージョン

FOR FM-7シリーズ
BY FMC

とりあえず、3タイプあるけれど、ほかにもちょっと手を加えればいろんな変化があって見ていてあきないプログラムだ。というより、見るだけなんだけど。

画面の左上に出てくる数字は、そのときの三角関数引数X、Y、Z。気に入ったパターンがでてきたら、データをひかえておいて、あとから同じものを作り出すこともできる。このためのリストも用意したので使ってみてほしい。行番号を変えて、1本のプログラムにしておくと便利だろう。



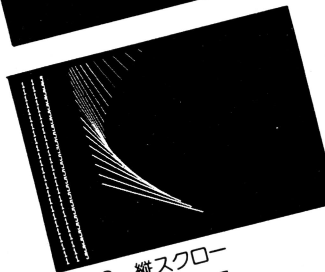
⬆LINE・ILLUSION＃1。おごそかなムード

●LINE ILLUSION #1

```
10 WHILE TIME<>0:CLS:RANDOMIZE(TIME/3):X=INT(RND*6)+1:Y=INT(RND*6)+1:Z=INT(RND*6
)+1:PRINT X;Y;Z;:FOR I=0 TO 3.14159*2 STEP .03:LINE(SIN(I*X)/Y*2.4*80+320,COS(I*
Y)/X*80+100)-(SIN(I*Z)*2.4*60+320,180),OR,TIME MOD 6+1:NEXT:FOR T=0 TO 2000:NEXT
:WEND
```

●LINE ILLUSION #2

```
10 WHILE TIME<>0:FOR X=1 TO 6:FOR Y=1 TO 6:FOR Z=1 TO 6:FOR I=0 TO 3.14159*2 STE
P .03:LINE(SIN(I*X)/Y*2.4*80+320,COS(I*Y)/X*80+100)-(SIN(I*Z)*2.4*60+320,180),PS
ET,TIME MOD 7+1:PRINT X;Y;Z:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT:WEND
```



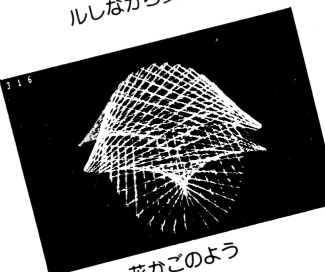
⬆＃2。縦スクロールしながら変化する

●LINE ILLUSION #3

```
10 WHILE TIME<>0:CLS:RANDOMIZE(TIME/3):X=INT(RND*6)+1:Y=INT(RND*6)+1:Z=INT(RND*6
)+1:PRINT X;Y;Z;:FOR I=0 TO 3.14159*2 STEP .03:LINE(SIN(I*X)/Y*2.4*80+320,COS(I*
Y)/X*80+100)-(SIN(I*Z)*2.4*60+320,COS(I*Z)*80+100),OR,TIMEMOD6+1:NEXT:FOR T=0 TO
 2000:NEXT:WEND
```

●LINE ILLUSION #1のパタン呼び出し

```
10 WHILE TIME<>0:INPUT "X,Y,Z ";X,Y,Z:CLS:PRINT X;Y;Z:FOR I=0 TO 3.14159*2 STEP
.03:LINE(SIN(I*X)/Y*2.4*80+320,COS(I*Y)/X*80+100)-(SIN(I*Z)*2.4*60+320,180),OR,T
IME MOD 6+1:NEXT:A$=INPUT$(1):WEND
```



⬆＃3。花かごのように美しく展開する

●LINE ILLUSION #3のパタン呼び出し

```
10 WHILE TIME<>0:INPUT "X,Y,Z ";X,Y,Z:CLS:PRINT X;Y;Z:FOR I=0 TO 3.14159*2 STEP
.03:LINE(SIN(I*X)/Y*2.4*80+320,COS(I*Y)/X*80+100)-(SIN(I*Z)*2.4*60+320,COS(I*Z)*
80+100),OR,TIMEMOD6+1:NEXT:A$=INPUT$(1):WEND
```

ポシェット告知板

〈エイキチ賞について〉ボツ通知とともにはじまるのが、「エイキチ賞」。もう少し、なんとかすれば、採用できるかも……という、ボツにするには惜しいプログラムに与えられる賞です。アイデアはおもしろいのに大きなバグあり！　とか、ゲームになっていないとか、長すぎる……などの理由で採用を見あわせている作品は結構多いのです。この賞を与えられた人には、MYパコカセットレーベル付きのテープをさしあげます。

●OMIKUJI

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■                                                              ■
30 '■                    O M I K U J I                             ■
40 '■                                                              ■
50 '■          1985/5   @ COPYRIGHT  BY K.KATOH                    ■
60 '■                                                              ■
70 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 WIDTH 80:CLS 4:INIT:CSIZE 3:PRINT #0,"OMIKUJI":CSIZE:CONSOLE 2,23
90 PRINT "ナンバン ノ「オミクジ」 ヲ、ヒキマスカ?";:I$=INPUT$(1):PRINT #0,I$
100 ON INT(RND*7)+1 RESTORE 140,150,160,170,180,190,200
110 PRINT:PRINT #0,I$;"バン ノ オミクジ ――";
120 READ A$:FOR I=1 TO LEN(A$):PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-1);
130 NEXT:PAUSE 10:PRINT:PRINT:PRINT:GOTO 90
140 DATA 」チ゜ウクツ、!!エ゛ソウ;チ゜モ!スッエヘ゜エ゛;サワミコ!ホ゜゛クッエエ゛;イチミハトウナ゜ァギ゛キ゜オワ
150 DATA 」ツョエクッエ、)サキサアリヲマ゜ナリアセ゜*!エ゛ソウ;サアリキ゜エロレ!スッエヒ゜ウエ゛;サアリキ゜エロレ!エ゛モウ;ナエジ゛
160 DATA 」チ゜ウクッエ、!!ウミキリ6■ウニウヌ・カニス゜ヘ゜゛ト゜41生ヌチ゜シニウナ・イニチヌヘサエキ゜カナセ゜ロミセ
170 DATA 」キナクツ、!!キアナアクーツュ゛!キナクーツュ゛!チホ゜トカウスウキナクツハア!サワーコ)スレ生ダ゜スレ*
180 DATA 」テルクツ、!!シ゛ホ■ウ!マ゛ムッエ;ムフリヲシ゛ホ■ウ!テルハモウス゜゛!ソ゜゛キ;ニス
190 DATA 」ヒセ゜ロ、!!シ゜゛ノ゛ト゜スチ「ヤエ2ナ゜カフクケチ゜シウ「
200 DATA 」イチル、!!キーチカムソト゜・カムケス゜ナキオトケチ゜シウ「
```

●OMIKUJIのオマケ

```
100 ON INT(RND*8)+1 RESTORE 140,150,160,170,180,190,200,210
210 DATA 」オウクツ、!!カヤウ「シコァハメナサンウ「ナクナ゜クヒ゜ケ゜レ「
```

OMIKUJI
ナンバン ノ「オミクジ」ヲ、ヒキマスカ?1
1バン ノ オミクジ―「ダイキョウ」
ナンバン ノ「オミクジ」ヲ、ヒキマスカ?

⇧ほとんどが冗談のコメントで笑わせてくれる

耳をすましてわびさび

TUNING(チューニング)

FOR MZ-700シリーズ
BY IDLE SOFT

VOLUME(ボリューム)

FOR MSX(8K)
BY Ririri

どちらも音をあてるオーディオ・プログラム。

『TUNING』は、音程あわせ、最初

きわどいわびさび

EYE(アイ)

FOR M5(Pro,Jr.)
BY ペコちゃん

私、あとしては、これだけは採用するのをためらった。3日考えて、よしボツにしようと思ったら、すでにわびさびの神、メシア、キリストと化したエイキチがていねいな採用通知を出していたのだった……。

このプログラムをRUNするととてもおそろしいことがおこる。どういうわけか奇妙なことに"a"という文字が……ああっ、語るのもおそろしい。

いや、勇気をふりしぼってみなさんにこのことをお伝えしなくてはいけない。それがこの私の使命なのだ。

それで、要するに画面をじっと見る。釣り師が水面を見つめるように……。すると、一瞬だがひとつの"a"がサーッと右のほうへ走り抜ける。ますます無心になっていると、なんと斜めにも動いていく。この観賞は頭がボーとしているとき（徹夜あけなど）ほど、効果が高いようだ。

この現象の原理がのみこめたら、ほとんどすべての機種に移植できるだろう。当然という気もするが。

●EYE

```
10 view 1,0,31,23:$W:print "a ";:goto $W
```

●VOLUME

```
10 CLS:PRINT"つぎ のオトのオオキサをよくきけ":M(0)=1:M(
1)=4:M(2)=7:M(3)=10:M(4)=11:FORI=0TO4:PL
AY"o5v=M(I);c":LOCATE0,5:PRINT"Volume=";
M(I)
20 IFPLAY(0)=-1THEN20 ELSE FORII=0TO500:
NEXT:NEXT:SC=0
30 FORI=1TO10:CLS:LOCATE0,0:PRINT"No.";I
:A=RND(-TIME):A=INT(RND(1)*5):FORII=0TO5
00:NEXT:PLAY"o5v=M(A);c"
40 LOCATE0,3:INPUT"1or4or7or10or11";B:IF
M(A)=BTHENBEEP:SC=SC+10:LOCATE0,7:PRINT"
score";SC:LOCATE0,5:PRINT"●● せいかい ●●":PL
AY"v10o7cde"ELSELOCATE 0,5:PRINT"●● まちが
い ●● せいかいは、Volume=";M(A):PLAY"v10o1crcrg
"
45 FORII=0TO1600:NEXT:CLS
50 NEXT:PRINT"your score";SC
```

●TUNING

```
1 PRINT"■T■UNING":PLAY6,"R5+A9R5":R=966+INT(RND*100):REPEAT:POKE&HC7C,R MOD256,R
¥256:CALL&HC25:K$=INKEY$(0):R=R+(K$="■")-(K$="■"):UNTILK$=CHR$(13):F=INT(895000!
/R):CALL&HC40:PRINT"■アナタ....■";F;"H■Z":PRINT"スコア....";50-ABS(880-F)*5:WHILEINKEY
$<>"S":WEND:RUN
```


ポシェット告知板

〈エイキチ賞について〉エイキチ賞になったプログラムは、原則として、ボツです。ただし、その後バージョンアップによって採用圏内にはいったり、編集部がヒマで手直ししたり、といったラッキーなことがあれば、少しおくれて採用する可能性はあります。なお、エイキチ賞の発表は、テクノポリスのおじゃまポシェット、またはプログラムポシェットのポシェット告知板で発表し、その後、メッセージとともにMYバコカセットテープを発送します。

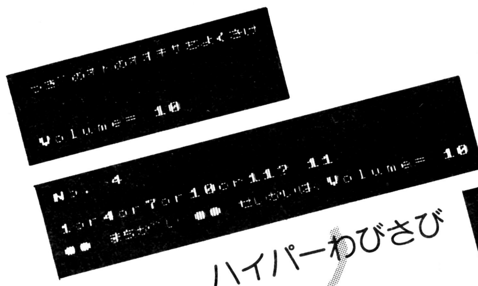
に出た880HZの音をよくきいて頭に刻みつけておく。しばらくしてから、ちょっとずれた音が出るのでカーソルキーの上下で音をあわせるというゲームだ。ピッタリあったと思ったところでリターンキー。キミのチューニング(音あわせ)の正確さに応じて得点が出る仕組みだ。リプレイはSキー。

VOLUMEは、音の大きさをあてるゲーム。1、4、7、10、11の5段階のボリュームがあり、最初に5つのサンプルをきかせてくれてからゲーム開始。

No.1～No.10までの音の大きさを1～11までの数字であてていく。あたれば10点、はずれは0点。これはなかなかむずかしく、一説によれば、ベートーベンでも40点どまりだったそうだ。もっとも、ベートーベンは耳が悪くなっていたので画面だけ見て適当にやっていたそうだが。



⬆おっと、7Hz高かった！



⬆⬇音の大きさをあてるVOLUME。特に1と4、10と11の区別が難しく、目をつぶらないとやりにくい

ハイパーわびさび

わびさびボツガード

FOR PC-1500/1501

BY 堀川浩二

ポシェットの愛読者でPC-1500のユーザーならこの作者の名前を見て、期待してしまうだろう。

このプログラムはゲームではないけれど、体力を使う、観賞プログラムだ。

RUNさせると、タイトルの『わびさびVOLGUARD』が左右から登場し、中央でドッキングしたところで"VOL"が"VOTU"(ボツ)になる。

さて、そこで=キーをハイパーでたたきつづけよう。画面の右にある棒グラフがじわじわと伸びていく。25秒以内にある程度たたかなければ、そのままゲームオーバーになってしまうけれど、うまくクリアしつづけると、左端の3つの戦闘機が徐々に変化していく。

そして、最後までくると3つが合体して大きなモビルスーツに変身。右から登場する敵船を破壊しておしまい。

もう1回したければスペースキーで再開。どちらかというと、だれかほかの人にやらせておいて、自分は見てるだけ、のほうがおもしろい。

●わびさびボツガード

```
1 WAIT 0:A$="14180808":B$=A$:C$=A$:D$="181C0808":E$=D$:F$=D$:G$="14141C08":Y$="=
"
2 H$="14141408":I$="141C0808":J$="14141408":K$="22222200":L$="1C140800":C=0
3 M$="1414142A3E1408":N$="20505A19061508":O$="0C760D760C0000":P$="064D3662420000
4 FOR I=0 TO 30:GCURSOR I:GPRINT "00120A7F0402423C0002021A2440403908090012224356
1A020002021A";
5 GPRINT "244040390809":GCURSOR 100-I:GPRINT "030C1020407F38444444387E4040404040
003C42414949";
6 GPRINT "393D4141413D79252529717F1313136D417D45453901010100":NEXT I:GCURSOR 81:
GPRINT "027E02";
7 GPRINT "7C403C":FOR I=1 TO 200:NEXT I:CLS :CURSOR 5:GPRINT "4854542400C10700C
007C08107C00384444";
8 GPRINT "28007C242458007C5454440004047C0400447C44004464544C007C545444"
9 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 19-I*5:GCURSOR J:GPRINT "00"+A$:NEXT J:NEXT I:FOR I=1
TO 4:GCURSOR 87+I*8:GPRINT 96:NEXT I
10 FOR I=0 TO 3:TIME =0:A=1:B=1:FOR J=0 TO 1:X$=INKEY$ :GCURSOR 91+I*6+I+B/5-C/2
:GPRINT 7:CURSOR 22
11 PRINT USING "###";25-TIME *10000:GCURSOR 5:GPRINT @$(I*3+1),@$(I*3+2),:IFY$<>
X$AND X$<>""LET J=0:NEXT J
12 GPRINT @$(I*3+3):J=(TIME >.0024):IFX$=Y$LET B=B+1:J=(B>=25+I*3+C*I):NEXTJ:NEX
TI:GOTO 14
13 X$=Y$:NEXTJ:BEEP 1,255:GCURSOR 5:PRINT "***":CURSOR 18:PRINT "The end":FOR I=
0 TO 1:I=(INKEY$ =" "):NEXTI:CLS :GOTO 1
14 CURSOR 1:PRINT "    ":WAIT 15:FOR I=1 TO 4:CURSOR 1:GPRINT @$(12+I):NEXT I:WAI
T 0:CLS :CURSOR 2:GPRINT P$
15 FOR I=130 TO 90 STEP -1:GCURSOR I:GPRINT "0808081818181C181C18383C2C2C2C14141
4142D2D7F6F7F";
16 GPRINT "66766C1E170D00":BEEP 1,255,8:NEXT I:BEEP1,1:FOR I=20 TO 90:GCURSOR I:
GPRINT "0002000202":NEXT I:CURSOR 6
17 GPRINT "7C107C007C00047C04005C":BEEP 3,255,16:WAIT 3:FOR I=1 TO 5:CURSOR 15
18 GPRINT "08080A1C5575363E36377E767777777F777777777F77777371353132525510D2A0908"
19 CURSOR 15:GPRINT "0808081818181C181C18383C2C2C2C141414142D2D7F6F7F66746C1E1F0
D":NEXT I
20 WAIT 0:C=C+4:GOTO 7
```

注・すべて省略形で打ちこみ、特に13行では途中でいったんENTERキーを押してください。

わびさび VOLGUARD

⬆⬇"わびさび"と"VOLGUARD"が左右から登場、中央でくっつき、いつのまにか"VOTU GUARD"になっている

わびさび VOTUGUARD

SYNCRETIZE 18

⬆⬇=キーのハイパーでだんだん変身していくのは左の3つのキャラクタ。3機はそのうち合体してモビルスーツになる

SYNCRETIZE 9

ポシェット告知板

〈第1回エイキチ賞の発表〉(2月受けとり分から)●本格プログラム部門 MSX『忍者オットリくん』(京都・田井中秀之)PC-6001『北斗の拳』(宮城・高橋義広)X1『CRYSTAL BOY』(神奈川・佐々木利文)●ショートプログラム部門 X1『JEFER』(北海道・田中真一)MSX『LANDING TRAINNING』(東京・前田直也)●ハーフプログラム部門 X1『EGGMAN』(神奈川・佐々木利文)●1画面プログラム部門 MSX『Geming gerder の Jump』(宮崎・高島秀雄)

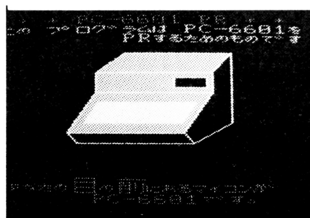
自慢するわびさび

PC-6601

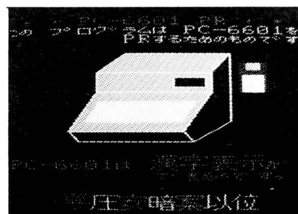
FOR PC-6601,SR
(N66 BASIC PAGE3)
BY 大塚清隆

別にNECからお金をもらっているわけじゃないのに、愛機のPC-6601を宣伝したくて作ったというプログラム。でも、PC-66でしか走らないので、まあ宣伝というより、友だちに自慢するプログラムだね。

遊び方はRUNしてじっと見てるだけ。それだけで、PC-6601を買って、やっぱりよかったな～という気がしてくることだろう。



←PC−6601登場。しゃべったり歌ったり



←最後に漢字をこれみよがしに見せびらかす

●PC-6601

```
10 REM
20 SCREEN 3,2,2:COLOR ,9:CLS:CONSOLE14,6
30 REM ■ ■ GRAPHIC ■ ■
40 FOR A=1TO5:READ RP,P1,P2:PSET(P1,P2),16:FOR B=1TORP:READ L1,L2
50 LINE -STEP(L1,L2),16:NEXTB,A:LINE(180,65)-(215,75),16,B
60 DATA8,130,40,-30,20,0,20,-30,40,10,10,120,0,40,-20,0,-70,-110,0
70 DATA6,240,40,-20,20,-120,0,0,20,120,0,-30,40,-120,0
80 DATA1,220,60,0,20,1,190,120,10,10
90 DATA4,103,90,-15,20,100,0,15,-20,-100,0
100 PAINT(160,50),8,16:PAINT(140,70),8,16:PAINT(195,87),8,16
110 PAINT(130,100),16,16
120 REM ■ ■ MESSEGE ■ ■
130 X=8:Y=183:LOCATE1,0:COLOR 2:PRINT "* * PC-6601 PR * *"
140 LOCATE0,1:COLOR 3:PRINT "この フ゜ロク゛ラムは PC-6601を          PRするためのものて゛す"
150 GOSUB570:KANJI(X,Y),4,"あなたの",942,"の",605,"にあるマイコンか゛":GOSUB560
160 COLOR 4:PRINT "         PC-6601て゛す。"
170 TALK"F2 MINASAX KOXNICIWA/BOKU/PI-CI-ROKUROKUMARUICI DESU."
180 GOSUB560:KANJI(X,Y),5,"PC-6601は",330,"お",878,"かせ":GOSUB560
190 GOSUB560:KANJI(X,Y),5,"    したように ",1024,"すことか゛":GOSUB560
200 COLOR5:PRINT "                    て゛きます。"
210 GOSUB560:KANJI(X,Y),6,"ついて゛に",77,"うことた゛って "
220 GOSUB560:COLOR6:PRINT"                    て゛きます。"
230 TALK"F2# SAKURA/SAKURA/NOYAMAMO.:O3A4A4B4R4A4A4B4R4A4B4O4C4O3B4"
240 PRINT CHR$(7):GOSUB560:COLOR6:PRINT "       という く゛あいて゛す。":GOSUB560
250 KANJI(X,Y),7,"また 8オクターフ゛ ",369,473,1023,65
260 GOSUB560:GOSUB560:KANJI(X,Y),7,"    LSIて゛ ",65,"を",478,"すことか゛"
270 GOSUB560:COLOR7:PRINT "                     て゛きます。"
280 PLAY "O4L4V10CDEFGABO5CR8CO4BAGFEDCR2":PLAY "C","E","G"
290 PLAY "D","F","A":FORA=10TO90STEP3:PLAY "N=A;16":NEXT:FORA=1TO800
300 NEXT:GOSUB560:COLOR8:PRINT "それに 1ト゛ライフ゛143Kハ゛イトの"
310 PRINT "  フロッヒ゜ィテ゛ィスクト゛ライフ゛を":FOR A=1TO700:NEXT
320 KANJI(X,Y),8,"              ",776,628,"しているて゛"
330 GOSUB560:PRINT "フ゜ロク゛ラム & テ゛ータ の      アクセスか゛スムース゛に て゛きます。"
340 FORA=1TO4:PSET(185,73),4:FORB=1TO250:NEXT:PRESET(185,73)
350 FORRP=1TO150:NEXT:NEXTA
360 LINE(250,50)-(280,80),10,BF:LINE(255,63)-(277,80),16,BF
370 LINE(258,50)-(272,57),8,BF
380 GOSUB560:KANJI(X,Y),10,"カラーク゛ラフィック",156,793,"は":GOSUB560
390 GOSUB560:KANJI(X,Y),10," ",431,315,636,741,"こそ おそい けれと゛も"
400 GOSUB560:GOSUB560:KANJI(X,Y),10,"320x200ト゛ット て゛は4",529
410 GOSUB560:GOSUB560:KANJI(X,Y),10,"160x200ト゛ット て゛は15",529
420 GOSUB560:GOSUB560:KANJI(X,Y),10,"     カラー",847,420,"か゛て゛きます。"
430 GOSUB560:GOSUB560:FORA=1TO16:LINE(A*10+60,185)-(A*10+70,195),A,BF
440 NEXT:GOSUB560:KANJI(X,Y),11,"ところて゛ もう お",158,854,"きと",392,"い"
450 GOSUB560:COLOR11:PRINT "                          ますか゛、"
460 GOSUB560:KANJI(X,Y),11,"PC-6601は ",131,412,847,420,"か゛"
470 GOSUB560:COLOR11:PRINT"                   て゛きるのて゛す。"
480 GOSUB560:GOSUB560:FORA=2TO8:KANJI(A*30,Y),A,A:NEXT
490 GOSUB560:GOSUB560:KANJI(X,Y),12,"1024",877,412,"の"131,412,"ROMを"
500 GOSUB560:GOSUB560:KANJI(X,Y),12,"       ",776,628,"しているのて゛す。"
510 GOSUB560:GOSUB560
520 GOSUB560:FORA=1TO850:NEXT:COLOR13:PRINT "これて゛PC-6601PRフ゜ロク゛ラム "
530 PRINT "                 はおわりて゛す。":FORA=1TO850
540 GOSUB560:GOSUB560:GOSUB560:COLOR14:PRINT "     これからもよろしくね !!"
550 FOR A=1TO850:NEXT:END
560 LOCATE0,19:PRINT " ":RETURN
570 FORA=1TO2
580 PLAY "V10T210O5L8EDCDE4.FGFEFG4.","V10T200O4L8E2E4.FG2G4"
590 NEXT:RETURN
```

●わびさびプログラムの世界

ポシェット告知板

〈第2回エイキチ賞の発表〉（3月受けとり分から）●本格プログラム部門　X1『FIGHTER』（山梨・三枝雅彦）MZ-2000『Hounted House』（沖縄・渡久地政士出）FM-7『BATTLE SUBMARINE』（埼玉・三村康直）●ショートプログラム部門　FM-7『FOX HUNTING』（静岡・増田浩史）FM-7『JS-90』（北海道・西島三喜）M5『エイリアンハンター』（東京・黒沢幸史）MSX『WAR』（静岡・徳島忠明）

わびさび解説

DOWN DOWN, 2

■変数リスト（共通）

A……replay用ループ、スコア
C……自分のX座標
D……壁の表示開始位置のX座標
B$……キー入力用
E……メインループ用

■プログラムの説明（共通）

for A＝1to1はreplay用ループ
C＝D＋8までが初期設定
for E＝1 to1から次のnextまでがメインループ
prirt Aからがゲームオーバー処理

ぽんぽこwalk

■変数リスト

X……状態判定、画面表示用
I……ループ用
S……カーソルキー
W……歩数

■プログラムの説明

time＝0までが初期設定
f o r W＝1 to100からnextWまでがメインループ
cls以降がゲームオーバー処理

P-YON氏の冒険

■変数リスト

X,Y……ピーヨン氏の座標
P……point関数で、ピーヨン氏の行く先の色を調べる
K……ピーヨン氏の移動用
SC……スコア

■プログラムの説明

10 初期設定
20 キー入力判定
30 上昇か、OUTか、O.Kか判定
40 ピーヨン氏の移動、表示
50～60 O.Kのときの処理
70～80 OUTのときの処理

■チェックのポイント

これはスピードが速すぎてできない、という人は、10行のDEFINTA-Zをぬくか、40行のFORI＝0 TO150の150をもっと大きな数にかえてみよう。かんたんにクリアできるようになるよ。

（よっちゃん）

スーパー・ドラム

■変数リスト

CX()、CY() 丸型ドラムの座標、
CH()、CC() 半径、色
X1()、Y1() 角型ドラムのX座標、
X2()、Y2() Y座標
BC()……角型ドラムの色
SX()、SY()……文字の座標
S$()、SC()……文字とその色
I$……キー入力

■プログラムの解説

70 文字の大きさの設定
80～100 配列変数の設定
120～250 キー入力判定とサウンド出力
260～590 各グラフィックの表示

LINE ILLUSION

■変数リスト

I,T……ループ用変数
X,Y,Z……三次元投影に必要な三角関数の引き数
TIME……システム変数だよ～ん

■プログラムの説明

LINE文のところがわびさびしてます。それに、TIME$＝"00:00:00":RUNとでもしない限り、ちゃんと走ります。あと、ダイレクトに入力しても、動きまっせ。

■チェックポイント

STEPの値を小さくすれば、きめが細かくなります。ORのところとか、TIME MOD 6+1のところとか、まあ、いろいろいじくって遊んでちょ！（FMC会長）

OMIKUJI

■プログラム解説

コノプログラムヲ、カイセキシヨウトスルモノニハ、テンバツガクダルデアロー。

TUNING

■変数リスト

R……分周比
F……周波数
K$……キー入力

VOLUME

■変数リスト

I……ループ用
II……タイマー用
M(A)……volumeの大きさの値
A……乱数用
SC……スコア用
B……入力用

■プログラムの説明

10 音の大きさを聞かせる
20 音が終わったら、初期設定
30 音の大きさを決める
40 KEY入力、判定
50 ゲームオーバー処理

EYE

■解説

これは人間の眼の錯覚を応用したプログラムです。たとえば天井や雲をじっと見ているといろいろなものに見えてくるのと同じことで、画面いっぱいのａがスイッといろんなところへ走っているように見えるわけですね。

わびさびボツガード

A$,B$,C$,D$E$,F$,G$,H$,I$,J$,K$,L$,M$,N$,O$,P$……自分のキャラクタパターン
Y$……キー判定
X$……キー入力
B……エネルギー量
C……ハンデ

■プログラムの説明

1～3 初期設定
4～8 デモ
10～12 ハイパーチャージルーチン
13 おしまい
14～20 デモ

PC-6601

■変数リスト

A……ループの回数
　カラーコードなど
B……ループの回数 補助
RP……ループの回数 補助
P1……PSETのX座標
P2……PSETのX座標
L1……LINEのX座標
L2……LINEのY座標
X……LOCATE命令時のX座標
Y……LOCATE命令時のY座標

■プログラムの説明

20 初期設定
30～110 グラフィック
120～550 メッセージ表示
560 画面スクロールルーチン
570～590 OPENING MUSICルーチン

わびさびプログラマーズ

自画像を見ただけで、だれがどのわびさびかわかったキミと、私はお友だちになりたい！

5A'S



昨年末にMSX用アセンブラ、6月に入ってすぐディスアセンブラ。そしてこのプログラムの採用。幸せの真ん中におります。

Beta.K

実力テストが終わったその日に採用通知がきました。ワーイオ、グッドタイミング！ モニタープレゼントに続けての幸運。絶好調!! ぽんぽっ!!

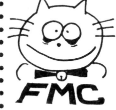


八巻和喜



パソコンは自動演奏は得意でも、いわゆるマニュアル演奏はキーボードの形態からいって難しい。でもドラムだったら……と思って作りました。

FMC



いちおう、FMC会長が代理で顔を出しましたが、このプログラムは副会長が作ってくれたものをポシェットの要求に応じていろんなバリエーションに仕立ててみました。とても、美しいですよ。

加藤邦道

『WALL PAINTER』のカセットテープに、ちょっとした遊びのつもりで入れたものです。暇があったらやってみてください。画面の指示どおりやればいいはずです。



ペコちゃん



こんにちは。ぶきみなげいむをつくってしまってすいむわすえんです。はい。にくというやつが私をペコと呼んだのでペコにしましたです。あんまんは家にあんまんるほどある。では。

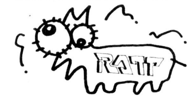
IDLE SOFT

このゲーム、成績がよかったのは音楽部の友人たちでした。ちなみにぼくは美術クラブです。ところで、Hu-BASICはワンラインプログラムを作るのに適した言語だと思います。



Ririri

今回のは前回の『CAPS』よりおちるので多分ボツだなあと思っていたら採用されたのでうれしいです。今度は、今まではガラッと変わったものを。



堀川浩司



えーと、ひさしぶりのPC-1500であります。やっぱり1500は使いやすい。PC-1500は最高のポケコンだ!! は、はやく、サリアのC.G.仕上げよっと。

大塚清隆

ぼくはマイコンはじめて2年半になります。毎日マイコンのことばかり考えてくらしている高校2年生です。最近マシン語を勉強しているのですが、どうも。



ポシェット告知板

〈第2回エイキチ賞の発表〉●1画面プログラム部門 MSX『shu shu kun』（福岡・畑本裕介）MSX『Down Down』（富山・須藤隆幸）――以上第2回までに16本のプログラムにエイキチ賞が与えられました。パチパチパチ……エイキチ賞受賞のみなさん、バージョンアップ版を期待していますので、ぜひ送ってきてくださ～い。ボツがこわくて投稿できるかの精神でビシバシ送ってちょ。首をなが～くろくろっくびにして待ってます。

おしゃべりページ
ログラムオシェット

暑中おみまい申しあげます♥　みんなの夏休みも半分過ぎようとしているけど、毎日を楽しく生きてるかい!?　暑いからってバテていないで、夏でなきゃできないことをやってみようよ。あとでふりかえったときに、最高だったなあといえる夏物語をつくっちまおうぜ。なっ！



⬆東京都・摩可★なっつ　★真夏の夕ぐれ。ひと夏の恋を白紙にもどしてひとりぼっち。今になってわかる。心に大きなあながポッカリ。埋めてくれる人はどこにいるの？　解説すると、娘は胸がえぐれていて、なおしてくれる医者をさがしているのです。★

1985年　夏――
いまだから
これしかないわけだ！



➡愛知県・銭湯もでら　★描いたあと、はずかしくなってしまったらしいけど、勇気をもって投稿したということを認め、ごほうびがわりに、望みをかなえてあげましょう。★

そして
ボツ通知がきちまった

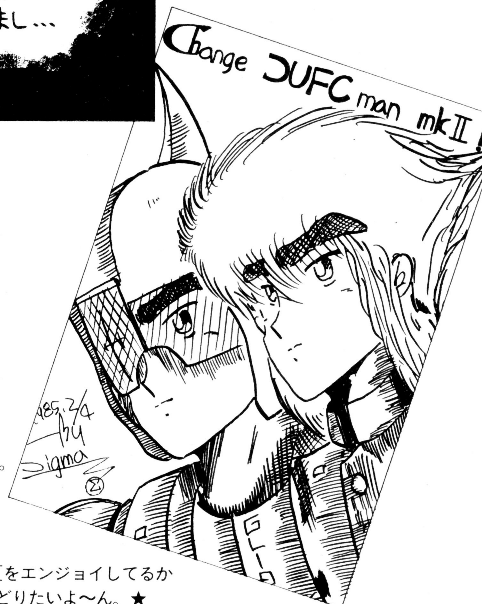
♥プログラムを投稿して４か月後、編集室から手紙が１通。「もしや採用通知では……」と思ってあけたらボツ通知。エ～ン、他にもプログラムを投稿したので見てやってください。P.S.ボツ通知ありがとうございました。（兵庫県・SCOTT TRACY）
★くわしくは88ページを見てね★

だから
にがてです

◆私は水泳部に入ってます。マネージャーにゆみちゃんっていう子がいますヨ！　え～話はかわって、ゆみちゃんは、どれくらい泳げますか？（岐阜県・かよちゃん）
★水遊びは好きだけど、水泳はバタフライもできないし、せいぜい平泳ぎと犬かきが100メートルぐらいです。え～ん！★



⬆千葉県・Hot Line ★みんなが描くような美人は、描けないので、おばけを描いたとコメントがついてたけど、この季節にはピッタリだね。でもこのおばけは、かわいいからきもだめしにはむかないね。★



➡神奈川県・DIRECT Σ　★オーイ、高２の夏をエンジョイしてるかい!?　あれから、ん～年、ゆみも高２の夏にもどりたいよ～ん。★

ポシェット告知板
〈なんでもベストテン〉第１回おいらの好きな給食ベストテンのアンケートを募集します。資格は給食を食べたことのある人。年齢不問。自分の好きな給食のメニューを３つ書いて送ってネ。あまったスペースには、給食についての意見やエピソードを書いてみてちょ。氏名・年齢・住所・電話番号を忘れずにしっかり書いて送ろう。あて先はプログラムの募集と同じ。アンケートを出してくれた人の中から抽選で５名に、MYパコカセット、パンプサイン色紙、STAFFの写真のうちお好きなものをプレゼントします。

⬆愛知県・見原くん ★たけちゃんの顔に「みたことないのでしらん」と書いてあるのがおもしろい。えーちなみにたけちゃんは、めがねをかけていますのでよろしく。♥

⬅岐阜県・ウンパパやすき ★3コマめのイラストが個人的にすきです。この手つきが最高だね。たけちゃんのノドチンコも、くっきりはっきり見えていて、たいへんよろしい。★

➡大阪府・榎本浩典クン ★さぁ、みんなもその後のA君を想像しよう。ストーリーもいいけど、4コマめの目に注目してほしい。この目が好きっ♥ 気に入ってしまいました。★

～そぼくな質問コーナー～

Q ゆみちゃんってだあれ？ すみません。プログラムポシェットから、しばらく遠ざかっていたもので……。（香川県・鍛谷慎也クン）

A ★こらっ!! なに寝ボケてるんだ！ あたいは、このコーナーをとりしきっているゆみだ。今年は頭を縫ったり、足をにくばなれしたり、整骨院でマッサージうけたりと、これまた、忙しいわけだ。年中無休でバカやってるあたいのために、なにかおもしろ～いことがあったらおてまみを送ってくれ～っ!!★

⬆北海道・TNA ★なかなかおもしろいですねなんて言われたら、涙が出るほど喜んじゃう。なんでもいいけどず"の書き方がおもしろいネ。★

♥ゆみとふたりで想い出づくり♥

新コーナーのはじまり、はじまり～っ!! ポシェットならではの有名人とド～ンと電話でおしゃべり。いろいろな話をビシビシ聞いちゃうってなわけだ。毎回1人ずつゲストを迎え(!?)ふたりっきりの想い出をこそっとつくっちまおう。そのなかのちょびっとを、みんなにおすそわけ。

えー、第1回のゲストは、柳田英俊くん。あのNo.1でお約束したCMD命令の解説書を作ってくれたという、ものすごーい人です。よーし、電話しちゃうぞお♥

プロフィール

氏名 柳田英俊
住所 北海道札幌市
生年月日 1968・1・15
愛機 PC-8801mkII
パソコン歴 4年ぐらい
趣味 カメラで風景を写すこと
好きな科目 物理
好きなソフト名 プロフェッショナル麻雀／ゴルフ
きらいなもの 刺身
将来 プログラマーは食べていけないから趣味でパソコンをする
大臣歴 宇宙大臣
今までの採用 Vol.3「Run After Jr.3」 Vol. 5「SHOT DOWN」 No. 1「SWEEPER」 本誌5月号「SHOT DOWN 3」

MY NAME IS HIDETOSHI.Y

ポシェット告知板 〈ゆみちゃんイラストコンテストについて〉たくさんのイラスト、ほんとうにどうもありがとう。No.3で発表した第1回コンテストはいかがでしたか？ 第2回コンテストをNo.5で予定しています。〆切は9月5日必着。ビシバシユニーク作品を楽しみにしてまあ～す。（参考・ちかごろのゆみちゃん／アラレちゃんめがねはあいかわらず。髪型は肩ぐらいまで切って三ツ編パーマになっている。目はちょっとつりあがっていて、口がでかい。口ぐせは、「篠沢教授に全部」。1日10回は言う。）



⬆埼玉県・ぼくはスナミ族 ★このイラストは、カラーだったんだ。4コマめのハットリくんは水色、パンプはピンク。だけど、ゆみだけモノクロでサルみたい!!★



⬇埼玉県・シルコメン ★このデブ大先生のめがね(というよりサングラスかな?)には、かならず2すじの光線が映っているね。新発見! デブ大先生は富士額だったのか!?★



⬅鹿児島県・平山俊秀クン ★逆さ言葉もいっしょに送ってくるなんて……やるなぁ。常連になろうネ!★

ゆみちゃんへ……ゆみちゃん(初対面でずうずうしく呼びますが……)は、まだ結婚してないよネ! まだなら、どんなタイプの男性が好きなのか"特集"でもくんでおしえてくれよ。少しおおげさかな?(岩手県・菊池真クン)

★明菜や今日子(本当は聖子と書こうとしたけど、もう意味ないね)なら特集くめるかもしれないけど、あたいは、いまいち〜の世界ですねえ……。えーとちなみにまだ結婚してません。結婚できるかどうかわかりません。なぜって!? それは1月に頭を縫ったので、できたてのハゲがあるからです。ハゲがあってもお嫁さんにしてくれる人が現われたら結婚しようとおもってます。★



⬅愛知県・ハジメッチャ ★アンケートの結果をみたら、ほしいソフトベスト1がハイドライドでした。★



⬇奈良県・かめちん ★ひえ〜っ! エイキチがやってきたぞぉ! サクッと描いてあるのがいいね。★

——トゥルルル、トゥルルル……(突然電話してびっくりしちゃうかな。あ〜ドキドキ)。あ、もしもし、柳田くん? SWEEPERの解説書のときは、どうもありがとう。ほんと一にお世話になっちゃって。いつもすご〜いゲームを送ってくれるけど、ゲームのアイデアは、どーゆーふーにして見つけるの?——

「なんとなーく……あまりおもいつかないけど、昔作ったゲームを、いっぱいくっつけてみると、できちゃうんです」

——へぇ、なーんとなくね。天才なんだ。今までどれくらいプログラムを作ったことあるのかなぁ——

「うーん、50〜60本ぐらいかなあ。」

——ひえ〜っ! そんなにたくさん作ったんだ。それをあっちゃこっちゃつなぎあわせてゲームを作り出すわけなんだ——

「まあ、そういうわけですね。」

——(このとき、おもったんだけど、英俊くんは、すごーくおちついていて、声がシブかったです)。1日にどれくらいパソコンにふれているの?——

「うーん、今、高校3年生で、一応受験生なんで、毎日はふれてないんです。まあ3日に1度ぐらいかなあ。ひまみつけてはふれています。」

——あっ、受験生なんだ。じゃあ塾なんか行ってるわけ?——

「いってません。まわりのやつも、みーんな受験生って感じじゃなくて、遊んでるんですよ。」

——あたし、ボーイスカウトのリーダーやってるでしょ。今は小学生から塾に行くんだよ。なんかかわいそうだと思うんだけど——

「あっ、ボクもボーイスカウトやってます。ちなみに札幌5団です。」

——へえ〜っ、じゃあ話があうね(と言って10分ぐらい、あーだのこーだの話に花が咲く)え〜と、話題をかえて、パソコンはどうやって手に入れたの?——

「自分でアルバイトして、お金をためて買ったんです。」

——すごいね。てっきり親に買ってもらったものと思ってた。ごめんごめん……。じゃあソフトはどれくらいもってるの?——

「自分で買ったのは1本。これがものすごーくつまんなかったんです。だからそれ以来、買ってません。まあ、プロテクトはずすのが楽しいから、友達のソフトをかりては遊んでますが……。」

——そうなんだ。じゃあ最後に最新情報をおしえてくれない? 今、作っているプログラムとか——

「えーと、今、SWEEPERのオールマシン語を作ってます 3分の2はできてますので、近いうちに送ります。よろしく。」

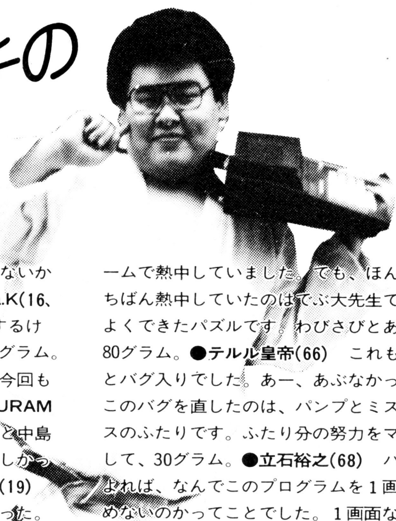
——楽しみに待ってまぁ〜す。今日はどうもありがとう。またビシバシ送ってネ。それじゃ、さようなら——

「さようなら〜っ!!」

ポシェット告知板

〈No.3アンケート当選者発表!〉テーレコにしてもソフトにしても、不公平になっちゃうというわけで、ミックスまぜこぜプレゼントとBigに出たんだけど、どうだったかな? え一今回の抽選方法は念力です。よって当選者は今年はとってもついている年になることまちがいなし! あなたは神を信じますか? さあ、みなも祈るのです。アラーの神とマリア様と空海とゆみに祈りを捧げれば、きっとむくわれる日がおとずれることでしょう。それではドドドーッと当選者を発表しま〜す。

グラムシステム第2期・第2節 エイキチの



■グラムシステムとは、ポシェットの賞金ランクシステムです。１グラムあたり300円の賞金のほか、次のような特典があります。
■採用されるとまず……白帯グラム
これは、たんに誌上に掲載されるというだけ。もちろん、賞金はさしあげます。
■70グラムになると……黒帯グラム
黒帯認定証と記念品をさしあげます。これは、８月末に発送予定です。
■100グラムを超えたら……赤帯グラム
柔道界ではおそれおおい赤帯の名を与え、しばらくのあいだその名誉をたたえつつ、ポシェット整理棚の赤帯ゾーンにはいっていただきます。ここでは、『黄金の帯争奪戦』がもうすでにはじまっています。
『黄金の帯』とは？　ある金額をひとりの優秀なプログラマーが独占するか、数人のプログラマーが分けあうか、最終的なプログラム作品の評判、作者の礼儀正しさ、お手紙のおもしろさによって、どうなるかまったく予断を許しません。ほんとにどうなるんだろーなー。ところで、そのある金額とは？　前回を知っている方ならおわかりのとおり、10万円です。ただし、現金ではなく、その金額相当の定価のソフトまたは周辺機器とします。
●では、みなさん、かかってきなさい！　かっこのなかは掲載ページです。**●よっちゃん(６)**　うちのよっちゃんとは別人28号だけどおじさんという点は似ていますね。そこで、特別においけいこは免除。ポシェットの宣伝料として30グラムあげます。**●坂井文泰(７)**ここだけの話ですが、みんなでMULTI8を思い出していました。ほろっとして、40グラム。**●加藤充(８)**ちょっとした足ばらい。まだまだあまい。30グラム。**●落合和彦(９)**　ふむむ、さすが元大臣。確実に技ありをとっていきますね。功労の意味も含めて、60グラム。**●大沼学礼(10)**　あのゲームに３面もつけた粘り腰をかう。40グラム。**●佐藤恵一(11)**もとのプログラムにバグがあったので、教育的指導。ポシェットはじまって以来の一般読者の20グラム。でも、このまえは名前間違えてごめんね。だが、勝負の世界は厳しいのだ。**●井上優(13)**　イラストはどうみてもプロ。お年も40歳だし、私としては、軽く扱うわけにはいきません。でも、世間の目もあるので40グラム。**●IIO(14、58)**　最近はすっかり常連のIIOさん。２機種にまたがって採用。奥さんはキーパンチャーなのにご主人のプログラムを打ちこんでくれないそうです。FM-7とFM-Xの2つの愛機に敬意を表して、70グラム。**●TEIJIRO(15、60、62)**　はっきりいって巴投げをくらったうえに空中で横四方固めをくらいつつ、くすぐられているような衝撃を覚えました。うーむ、多作でおもしろく、しかもリストが短い！　ぜひ、末長くおつきあいしたいプログラマーです。ちょっと少ないかもしれませんが、150グラム！　**●Beta.K(16、わびさび２本)**おもしろいような気がするけど、まだまだ未完。今後を期待して、60グラム。**●佐藤昌樹(17)**　おなじみ佐藤くん。今回もおもしろかったです。50グラム。**●KURAMUSHI(18)**　私は音楽といえば谷山浩子と中島みゆきしか知りませんが、なかなか楽しかった。40グラム。**●さかたこういちくん(19)**　気持ちわるいのと同じだけ、おかしかった。でも、一本とられて30グラム。**●I.F.(20)**　私はどういうわけか、先代のクーよりM５を担当をひきついでしまい、毎日がヘニャヘニャキーボードとの戦いです。なにしろ、私が指を一本おくと、２つのキーがいっぺんに押されてしまうのですから。そのなかで、このゲームは私が夢中になったもののひとつです。50グラム。**●CARROT(21)**　メルヘンタッチで30グラム。**●高橋幸一＆つかさ(22)**　ファミリーコンピュータに走ったとばかり思っていた高橋つかさが帰ってきた。ちょっとうれしいので50グラム。**●刈部徹(23)**　ふらふらっとおちてくる帽子がよかった。40グラム。**●渡辺高嗣(24、わびさび)**　あの壁のゲームは私の大得意でした。わびさびとあわせて60グラム。**●竹内真(25)**　パズルゲームって、最近多いんです。だから、よほどでないと高得点は望めません。30グラム。**●上口幸夫(26)**　ごくふつうに遊べます。30グラム。**●清水晴彦(36)**　特に㋐がくるったように喜んでしました。大富豪というゲームはなかなかみんながのらないと遊んでもらえないそうです。大富豪の好きな㋐の肩入れにより70グラム。**●Mk.II(39)**　ゲームはなかなかおもしろかった。でも、プログラムの説明があまりにもいい加減で困りました。正しい投稿者のために、多少の制裁を加え、30グラム！　**●白畑光宏(42)**　むちゃむちゃ難しいと思っていたら、だんだん慣れてきました。画面の横のイメージの広がっていくのが楽しいので、40グラム。**●けら(44)**　珍しいパズルゲームですが、それだけのような気もします。30グラム。**●こまつざきみのる(46)**　最初はこんなムズいゲームは採用できないと思ったら、でぶ大先生がアルゴリズムと構造的なバグを直してくれました。それですっかり、楽しめるゲームに変身。で、バグの分をさしひいて、30グラム。**●郡嶋和生mkII(48、50)**　ばるちゃんに50グラム！　４文字熟語に30グラム！　計80グラム。**●中山和夫(51)**　ジャスト30グラム。**●ごとうそうご(52)**　最近、失恋した私の心をなぐさめてくれました。40グラム。**●三好卓亮(54)**　30グラムから見上げて、40グラム。**●NOBUO(56)**　ワン、ツー、30グラム！　**●加藤邦道(64、わびさび)**　今回、大作を発表するといったパンプがそのかわりにこのゲームで熱中していました。でも、ほんとはいちばん熱中していたのはでぶ大先生でした。よくできたパズルです。わびさびとあわせて80グラム。**●テルル皇帝(66)**　これももともとバグ入りでした。あー、あぶなかった！　このバグを直したのは、パンプとミスチョイスのふたりです。ふたり分の努力をマイナスして、30グラム。**●立石裕之(68)**　パンプによれば、なんでこのプログラムを１画面に収めないのかってことでした。１画面なら50グラムはいったのに、結局30グラムですね。**●T.K.(70)**　シンプルで見た感じの受けはあまりよくないけど、楽しめた。50グラム。**●堀沢栄(72)**　今回は今までとちょっと違うけど、やはり、もっともっとイメージチェンジをはかってもらいたい。30グラム。**●渋多徹也(76)**　画面のキャラメルの小技がいい。40グラム。**●峠恒司(78)**３目並べのアイデアとしてもおもしろいし、今までのワンパターンをみずから破ったのは評価できる。でも、これももとにバグがあったのです。で、40グラムにしておきます。**●いっちゃん(81)**　私の指だとPBなら４つのキーはいっぺんに押してしまいます。30グラム。**●データ・ガンダム(82)**　参考にしたのは『BOXING』だそうだけど、その参考を超えてないと思う。勉強してほしいなと強く要望して30グラム。**●HOGSS.(84)**　みんながあっといった。長いあいだ埋もれていたけどおしいプログラムを失うところだった。見つけたお祝に70グラム。**●山口和男(86)**　まさいちろーがなまいきにもこういいました。「ポケコンのロールプレイングがいいかげん増えてきたなあ」今後はロールプレイングよりも、もっとわくわくするのを作ってきて。30グラム。

■わびさびプログラムの世界
●５A's●八巻和喜●Ririri●FMC……このひとたちはみな、30グラム。**●大塚清隆**だけは自分の愛機に特別の愛情をそそいでいるので、１ランクアップの40グラム。**●ペコちゃん**のは、いろいろ考えたけど、10グラムということにした。もうすこし、テクニック的なさえがあったらよかったな。ほかは普通の部門で採用されている人ばかり。

☆　　☆　　☆

●赤帯になった人がなん人かいる。そこで、黄金の帯争奪戦第１弾。現在の赤帯資格者につぐ。次のテーマでコメントを書いて、ハガキで送ってください。「私のどこが赤帯か」。この作文も選考の際に参考にします。いよいよ、次号では赤帯資格者と黒帯資格者の一部を紹介する予定です。

●

ポシェット告知板

〈MYパコカセットテープ〉（神奈川）井出学（青森）桑原大樹（滋賀）寺田直道（山梨）天野進（広島）桑田佳典（愛知）小沢勝己（愛媛）大西栄二（大阪）新井輝久（埼玉）後藤哲一（福岡）辛嶋里佳（東京）酒井晃一（鹿児島）畑中義彦（高知）池浩司（静岡）佐野有洋（福岡）矢野康隆（大分）高瀬文徳（長野）吉沢雄次郎（福井）板本展也（石川）木野了太郎（奈良）水谷純三――以上20名のみなさんにお送りします。おめでとう。

ポシェットは読者のプログラムでできています。キミの作ったおもしろプログラムを熱烈募集中!

ゲームに限らず、実用プログラムやいたずらプログラムなどなんでも結構です。部門は次の5つがあります。

●1画面プログラム——その機種の1画面の表示限界内に入りきるプログラム(例えばPC-8801なら80字×25行まで)。

●ハーフプログラム——1画面以上から50行以内のプログラム。

●ショートプログラム部門——原則として100以内のプログラム。おもしろさによっては20行くらいのオーバーは認めます。マシン語の場合は、なるべくDATAの形にしてBASICに組みこんでください。この場合、必ずプログラム中にチェックサム・ルーチンを入れること。

●本格プログラム部門——長さは問いません。とにかく編集部を「おっ」といわせるようなプログラムを望みます。

●わびさびプログラム——原則として1行、または1画面以内。思わず笑ってしまう奇抜なゲームや、バカバカしいジョークをプログラムしてください。くわしくは、P88〜94の記事を参照してください。なかでも、特に採用される自信のある人は「絶対採用される自信がある!!」と大きく書いてください。

投稿のルール

■ぜったいオリジナルを——盗作や単純な移植は採用しません。他のプログラムを部分的に参考にした場合は、必ず参考文献を明記してください。

■二重投稿厳禁——同じプログラムを他誌にも送るのは遠慮してください(投稿を受けとって3ヵ月後くらいには、採用・不採用の通知を出します)。

■同じプログラムを手もとに——投稿作品はお返しできません。また、採用した場合、そのプログラムの内容についておききすることがありますので、同じプログラムをセーブしたテープなどを必ず手もとに保管しておいてください。

■テープで投稿——必ずカセットテープにセーブして送ってください。❶必ずベリファイ(またはLOAD?)すること ❷念のため2回以上同じものをセーブしておくこと ❸ファイル名と機種名、プログラム名をカセットテープのラベルに明記しておくこと ❹なるべくコンピュータ用のテープ(録音時間の短いもの)を使用すること

■手紙を同封——テープといっしょに次のことを書いた手紙も送ってください。❶住所・名前・職業(学校・学年)・年齢・電話番号 ❷プログラムを作った機種名と使用言語(機種によっては増設のオプションやメモリ、モード、ページなども正確に) ❸ロード方式を明記(なるべくデータレコーダの機種名やボーレートも) ❹プログラム(ゲーム)の名前、遊び方・使い方をなるべくくわしく。プログラムの見どころや自慢なども書いてください(書き方がうまいと採用の可能性大)。なお、アドベンチャーゲームなどは答えもいっしょに。❺変数リスト、プログラム解説(マシン語の場合は、プログラムエリア、ワークエリア、メモリマップなども) ❻参考文献、参考作品(雑誌の場合は○年○月号○ページと明記。不確かな場合は不採用になることがあります)

■封筒には——表には応募する部門を赤で明記、裏には機種名とロード方式を書いてください。

あて先が変わります

テクノポリス編集部・ポシェット編集部は8月中旬に引越します! これからの投稿は、以下の新しい住所にお願いします。

〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店テクノポリス編集部内
ポシェット {1画面プログラム / ハーフプログラム / ショートプログラム / 本格プログラム / わびさびプログラム} 係まで

ピッピッ ポシェットNO.3よりバグ通信

ファミリーベーシックのみなさん、ごめんなさい。拡張RAMなしM5のみなさん、ごめんなさい。PBファミリーのみなさん、ごめんなさい。シクシク。

●P.39 BLACK SWORD——50行の15*16*1は15*16+1の間違い。このままでもちゃんと動いたのですが、読者から「かける1とは無意味ではないか」との指摘が相ついで調べた結果確かにそうでした。

●P.60 BALLOON BOMBER——「MZ1500ユーザーのために」で解説が不足していました。350行のGOTO410も、GOTO400に直してください。

●P.67 ACHILLES WORLD——290行、440行、490行、660行のCARSH(0)はCRASH(0)の間違いです。

●P.71 WIZALIAN——1行目、A$(3)が2つありますが最初のものをA$(2)に変えてください。40行、XO=9が2つありますが、どちらかをYO=9に変えてください。320行、345行のCARSH(0)をCRASH(0)に変えてください。352行が2つありますが片方は不要です。356行の"DAMMGE"は、"DAMMAGE"の間違いです。

●P.72——M5用のプログラムですが拡張メモリが必要であるにもかかわらず、そのむねを記載していませんでした。拡張RAMのないユーザーでこのプログラムを打ちこんだ方のために編集部で拡張RAM不要バージョンを用意してあります(内容は掲載のものとまったく同じです)。ご希望の方は、住所・氏名・年令・電話番号とこのプログラム名を明記して編集部までハガキでお申しこみください。拡張RAMなしのM5で動くリストをお送りいたします。

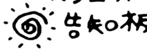
●P.82 PB-POKER——遊び方の説明が違っていました。正しくは①右端に点が表示されたら、Z、X、C、V、Bのキーでカードを捨てる。キャンセルするときはZキー。OKのときは(または)Kのキー。②役ができたら1でTAKE、3でDOUBLEを選ぶ。③ダブルアップで1〜6は3のキー、8〜10なら1のキーを押す。また、RUNするまえにDEFM7をしてください。



テクノポリス編集部が8月中旬に引越します。ポシェット編集部ももちろんついていきます。

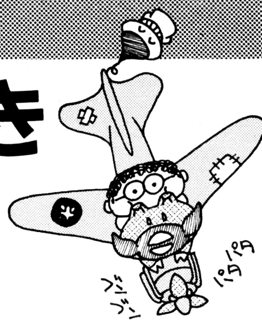
●新住所
〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店 テクノポリス編集部
☎03-433-6231 (代)

投稿・お手紙・質問の電話、み〜んな住所と電話番号に気をつけてね。



〈ミックスまぜこぜプレゼント当選者〉バンバカバーンババババンバカバーン! それでは発表です。まず1人目は……山口県宇部市の田中秀宗クン(PC-6001のユーザー/パソコン歴4ヶ月)そして2人目は……岡山県岡山市の牧野健作クン(CF-3000=MSXのユーザー/パソコン歴1年5ヶ月)です。希望の商品が家に届くには少し時間がかかりますが、楽しみにしてくださいネ! ついている2人でした。おめでとう。

編集ひこうき 夏だからっ！



太字のところが今回のヒット作です！



というわけである。ボクはよっちゃんではない。立ち読みしてないで、ほらほら、レジのきれいなおネエさまのもとに走って走って。そういうわけである。ボクは宿酔だ。これまでっちゃう。（SOS）



1999年、山科さんは空を飛び、エイキチは深海を回遊していた。おさむさんは娘に手をやき、でぶ先生は地下に潜り、LOLIはおしめをし、ハットリくんは電車にとびこみ、Yamamoto氏は過労でねこみ、会長は４時間半歩き、パンプはこたつで丸くなり、ジャマ森はリカちゃんになり、MOMOは段ボールが落ち、まさいちろーは門限がせまり、ゆみは北極点に到達した。そして、SOSは新橋で一杯やりながらこうつぶやくのだった。**「あーこりゃこりゃ。というわけだ。」**
（よっちゃん）



そのころ、ハットリくんは電車の下で仕事をののしっていた。ゆみちゃんはきれいにお化粧して、なくした原稿の葬式に出席した。そのあたりから、私のメモリは消えてしまい、ERR6にほとばしりつつ、アラスカペパーミントを猫のように慕っていた。ナムアミダブツ。
（もう、どんなことがあってもあ）



扶養家族持ちのSです。先日奥さんににげられたので７月からは子供を背負って編集部に通う毎日です。×××!! わたしが悪かった、帰ってきておくれェ。
（徹夜ボケSmile-Yamamoto）



私がポシェット初登場のおさむです。ハッキリ言って飛行機とジェットコースターは嫌いです。でもジャイアンツは嫌いです。エイキチは江川が大好きです。ホァンホァンの赤ちゃんは死にました。ウニッ
（おさむ）



あたしの場合、1日2日は大丈夫。3日や4日ぐらいへっちゃら。1週間ぐらい出ないと、することさえ忘れちゃうから不思議。
（これでもしっかり生きているゆみ）



ポシェットを１ページ担当しただけでひこうきをかかされるとは思わなかった。すべてはゆみちゃんのインボーである。
（LOLI）



ある日、編集部での宿直を無事に終えてアパートに帰ると、夜中に思いっきりノックの音がしました。ダッシュでドアを開けると、「あの〜、杉並の警察の者ですが」……。どうやら隣りのおばさんが呼んだらしい。「カギが開かずに困っている」などと言い、そのおばさんはア然としている私を見もせずに、そそくさと自分の部屋に帰って行ったのです。思わず目が点になっているおまわりさんと私はおばさんを責める元気もなく、今夜も安眠を妨害されたことをくやみつつお別れしました。こんな事は一度や二度ではなく、どうやらこのおばさんは本当の××××らしいのです。いきなり「ブスリ」とやられてはたまらないので、今日も入口の下にガビョウをならべてベットにはいるのでした。あ〜、かんべんしてくれ!!
（ふみえ）



河合奈保子ちゃん元気ですか？６月29日、大宮のWeで握手してもらったMoMoちゃんです。こんどはサイン下さい。結婚しましょう。
（MoMo）



上に同じ。ただし河合奈保子を谷山　浩子に、握手してもらったを、もらわないに訂正
（エイキチ）



上に同じ。ただし谷山　浩子を小山　茉美に、してもらわないを、してもらえたに訂正。やわらかくてあたたかい手でした。またフィギュアもらってくださいね♡
（モモのビデオ買いますのまさいちろー）



編集ひこうきなどという軟弱なものをわたしが書くと思っておるとしたら、それは大きなあやまりであったことに気づくにちがいない。
（FMC会長代理）



（前回約束した超大作は、構想があまりにも広がりすぎて次号まわしになってしまったわけでもうこうなったからには日本一のX1ゲームを目指すパンプだ）



最近はLOLIのヤリガイで食あたり気味なので、ガリガリ仕事をしてしまったら、ほらね、ポシェットでしか読めない私の頭の中身でしょっつるなべ。（でぶ）



宿直のやりすぎで昼間はほとんど死んでいるみんなの下着が気にかかる私です。もちろん私が今頭にかぶっているのは例のやつです。さて、私は誰でしょう。



ある日パンプが僕の後に立ちながら表紙のC.G.の事で意見してきた。あーだ、こーだ、やれアイスクリームはハーゲンダッツだ。トッピングはゴマにしろなどとうるさかった。そして時の流れる事3日、大好きなウーパールーパーのつくだ煮や、にわとりの生き作りも口にせず、僕はC.G.を完成させたのだった。
（メガネのハットリくん）

そんでもってアンケートなのだ！

みんな公平、ニコニコってなわけで、今回も、ミックスまぜこぜプレゼント。ハガキに上の応募シールをはって、以下のアンケートに答えて、テクノポリス編集部内「ポシェットNo.4アンケート係」まで送ってください。住所は、99ページにあります。締切りは9月5日必着。

■賞品

〔1等〕"パソコンソフト" または "パソコン・ポケコン周辺機器"（定価で１万円以内）……２名

〔2等〕MYパコカセットテープ……40名

■アンケート

①あなたの持っている機種は？（持っているものぜーんぶ書いてね。MSXの場合、RAMの容量と商品名も書いてください）

②１等に当選した場合ほしいソフトの名前あるいは周辺機器名と、メーカー名および定価（定価の合計が１万円以内ならいくつでもよい。また、合計が１万円を超える場合は無効になります）

③ポシェットNo.４でおもしろかったゲームまたは記事

④その他、ご意見・ご希望・いちゃもんエトセトラ

⑤ゆみちゃんにないしょ話（ゆみちゃんに言いたいこと）

⑥あなたの名前・住所・電話番号・学校学年（職業）・年齢・パソコン歴

No.４を編集しているうちに、新しい投稿プログラムがまたうず高くたまってしまった。数百本のテープをロードして走らせて……う〜ん、再びあの "評価地獄" の季節がやってくるのだといいつつ、No.５へと突入していくのだった。わー、もうすぐ引越しだ!!

次号No.5は10月5日発売！

STAFF
●編集担当／山森尚
●編集／山科敦之
●編集・技術／永吉敏男・横川理彦・小宮山雅一郎・飯山晴信・喜多輝一・山田政彦・橋岡正和・箕浦由美子・渋谷隆・今野文恵
●イラスト／橋岡正和
●表紙C.G.＋デザイン／鈴木俊明
●本文デザイン／スズキトシアキデザインオフィス
●写真／萩原脩
●フィニッシュデザイン／㈱創文新社
●印刷／凸版印刷㈱

テクノポリスムック
プログラムポシェット '85 NO.4
●発行人 栃窪宏男
●編集人 佐瀬伸治

Ⓒ徳間書店　1985　本文掲載の写真・イラスト、記事およびプログラムの無断転載を禁じます。

全国どこでも電話1本で！

通信下取販売・買取

渋谷駅前
ハチ公口
徒歩0分

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

フレッシュな社員
アルバイト募集中！

全国ネットで あなたの マイコンを

高価下取・買取



低金利
クレジットOK！
（月々3,000円から）
3〜60回まで

中古マイコン

中古ソフト大量展示！

《特価中古マイコン在庫一例》　★全商品保証付！

メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801M2(新同)	289,000	シャープ	MZ-80B	48,000
〃	PC-9801F2(新同)	238,000	〃	MZ-2200(専用レコーダー付)	59,800
〃	PC-9801	128,000	〃	X1,X1C,X1D(本体,モニター)	126,000より
〃	PC-8801MKⅡSR30(新同)	169,000	〃	MZ-700シリーズ	19,800より
〃	PC-8801MKⅡ10,20,30	98,000より	〃	MZ-1200,80K,Cシリーズ	34,000より
〃	PC-8801	64,000	〃	MZ-6541(プリンタ、モニターセット)	548,000
〃	PC-8001MKⅡSR(新同)	75,800	東芝	パソピア(PA-7010)	19,800
〃	PC-8001MKⅡ	39,800	〃	パソピア7	29,800
〃	PC-8001	32,000	日立	MB-16003(16000シリーズ)	198,000
〃	PC-6601	64,000	〃	ベーシックマスターJr カラーアダプター付	14,800
〃	PC-6001MKⅡSR 新品	59,800	富士通	FM-7	64,000
〃	PC-6001MKⅡ	42,000	〃	FM-8	44,000
〃	PC-6001	18,000	〃	FM-11EX(漢字ROM付)	169,000
〃	PC-100(モデル30)・PC-KD651セット	344,000	ナショナル	JR-200	16,800
〃	NM-9200RO(136桁漢字プリンタ)	134,000	〃	CF-3000(MSX)(新品)	49,800
〃	NK-3618-22(漢字プリンタ)	108,000	APPLE	APPLE J-PLUS	98,000
各社	中解像度モニター	24,000より	精工舎	GP-550E(漢字プリンタ)	46,000
〃	高解像度モニター	34,000より	カシオ	FP-1100	29,000
〃	超高解像640×400モニター	65,000より	各社	MSX	16,800より
〃	グリーンモニター	12,000より	〃	フロッピーディスク(PC,FM用)	68,000より
シャープ	MZ-2000	59,800	〃	M-5 SC-3000、PV-2000	12,000より

★その他の商品在庫も豊富にあります。

●中古マイコン在庫300台

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。

●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。

●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

今月の超お買得品

全国どこでもお電話一本で即お届け！

注文No T-10

NEC PC-8001MKⅡ

定価 ~~¥123,000~~

限定9台

初心者に最適

ソフト3本プレゼント！

激安 6.8割引

現金特価 ¥39,800（中古）

●PCシリーズベストセラー機

お申込み方法

●今すぐ注文№と商品名・住所・氏名・電話番号を明記の上、代金を同封してお送り下さい　到着後3日前後で商品がお手もとに届きます

尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込み下さい

●クレジットでのお求めの場合はお電話にて受付ております

パソコンラック 限定50台特別販売

1台3役 PR-5　激安　特価¥19,800

椅子に座って　フロアの上で　机の上で



これ1台で3タイプの組立ができます。

お申込み方法

今すぐご希望商品名と住所・氏名・電話番号を明記の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい
到着後3日前後で商品がお手もとに届きます　なお、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい
●クレジットでお求めの場合はお電話にて受付ております

全国配送

渋谷駅前店にて展示中！

高級パソコンデスク クレジットOK！

新品　全機種対応　業務用として開発・設計　強度バツグン　移動自由（ストッパー付キャスター使用）



	PC-1	PC-2	PC-3
クレジット支払例	月々¥3,300×10回	月々¥3,800×12回	月々¥3,300×12回
サイズ	600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)	1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)	900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

☎03(463)4455（ヨシココ）

日本マイコン流通センター

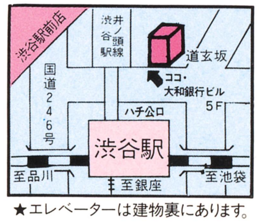
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル　☎03(463)4455

見積無料

あなたのマイコンを下取します!!
見積申込はおハガキで！

（オモテ）〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル (株)日本マイコン流通センター P・ポシェット9月号

（ウラ）
①下取機種 メーカー 品名 品番 定価
②購入機種(新品・中古の別) メーカー 品名 品番 定価
③住所 氏名 年令 職業 TEL番号
④購入方法 現金・クレジットの別



★エレベーターは建物裏にあります。

全国の販売店様へ　パソコンデスクの卸も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL. 03-463-4612

YAMAHA

新しい次元に飛躍したMSX2。新世代MSX、ヤマハから登場。



まさに恐るべき、パワー。人類を進化させる新世代マシンMSX2、遂に登場。まず、その全貌を明らかにします。

MSXの可能性は、強力にバージョンアップされ、いま新局面が拓かれました。噂の新世代マシン、MSX 2が、遂にその実体を現わしたのです。そのパワーは、まさに強大。ヤマハのYIS604/128は、広大なメモリ256Kバイトを搭載し、MSX-BASIC Ver.2.0の可能性を最初から実現するマシンです。新開発超LSIと大容量128Kバイトのビデオ RAMで、画像処理能力は飛躍的に向上。512×212ドットの精細画面×2ページに、512色中同時16色で、1ドット単位の配色可能。256×212ドットモードでは、同時256色のビットマップ表示。さらにテキスト表示も80文字×24行。メインRAMも128Kバイトを実装しました。メモリマッパとメモリディスク機能でフル活用できます。また、カレンダ機能やマウスサポートなど、便利で楽しい機能装備。全身がパワフルです。

キャプテンターミナルにも変身する、優れた拡張機能。

2つのカートリッジスロットで、標準仕様のソフトや周辺機器に対応。従来のMSXソフトも、すべてOK。また独自のサイドスロットで、デジタルシンセやワープロに変身。専用ユニットでキャプテンターミナルにも変身できます。(今秋予定)。さらに、ビルトインプログラムソケットを装備。専用のROMパック(発売予定)で、多彩な拡張性もさらに充実。まさに、スーパーMSXです。

〈主な仕様〉●CPU:Z80A●RAM:256KB(メインRAM128KB+VRAM128KB)●ROM:48KB(MSX-BASIC Ver.2.0)●表示能力:最大80文字×24行●グラフィック機能:512×212ドット(ビットマップ、512色中16色、2ページ)/256×212ドット(ビットマップ、同時256色、2ページ)他●サウンド機能:8オクターブ3重和音+1効果音●カレンダ時計:リアルタイム(バッテリーバックアップ)●マウス:汎用I/Oポートにてサポート●付属ソフト:パソコン独習ソフト(ROMパック)


●写真のマウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。

ホームパーソナルコンピュータ

YIS604/128 NEW

(ワイズ)

RAM 128KB + VRAM 128KB

本体価格 ¥99,800

●MSXマウスMU-01 ¥12,800 ●大容量1Mバイト※両面倍密マイクロフロッピーディスクドライブFD-05 ¥64,800 ●FDインターフェースケーブルFD-051 ¥25,000

※フォーマット時は720KB

MSXの正統派 YIS503II(RAM64KB)¥59,800も新発売。

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。

●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535

●MSX MSX2の詳しい資料のご請求は、〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XY係まで。

MSXとMSX2はマイクロソフト社の商標です。

©徳間書店 1985 印刷 凸版印刷 Printed in Japan 雑誌 66449—07

テクノポリスムック 昭和60年9月10日発行 発行人 栃窪宏男 発行所 徳間書店 電話・東京03(433)6231(代)